LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 19 - 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

TOP GAMES!

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO

IN ITALIANO

DEAD SPACE

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

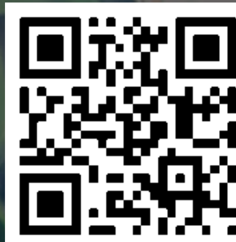
GAMESVILLAGE.IT - Natale - n°176 - Edizione DVD - € 8,90

RECENSITO!

TWO WORLDS II

Esplorate con noi un gioco di ruolo sconfinato!

Collegati al Blog di GMC con un clic!



Per sapere come fare vai a pagina 11

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui

Patrician IV Impero dei Mari

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

The Sims 3 Late Night

Drakensang Phileasson's Secret

SOLO SU GMC!

DiRT 3

Il rally spettacolo torna a farci correre nel fango!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°176 - MENS - ANNO XIV-10 € 8,90

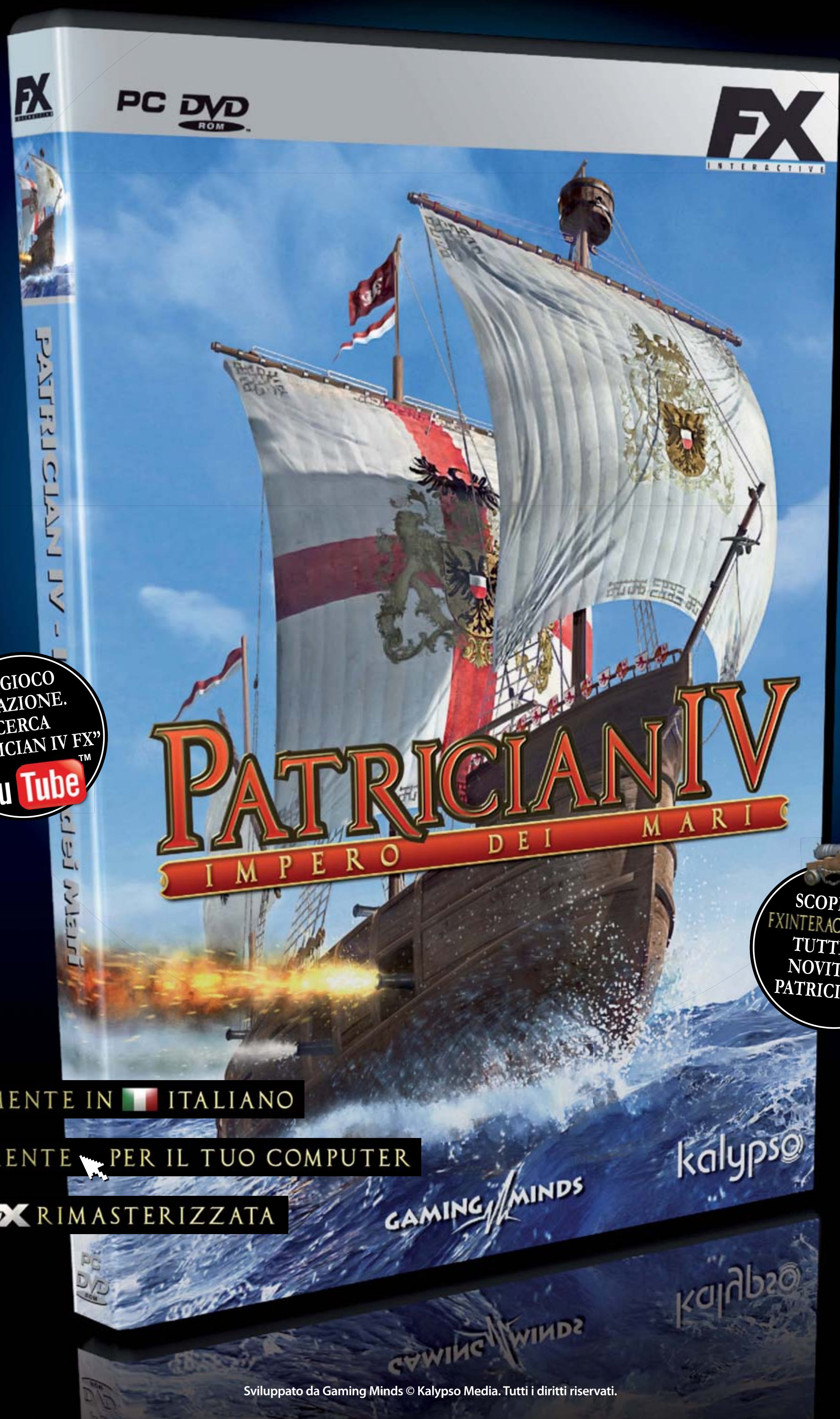


Sprea editori ITALY

Migliore dei mondi possibili, dove sei adesso? (Voltaire)

12
www.pegi.info

DOMINA L'IMPERO DEI MARI



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

ESCLUSIVAMENTE PER IL TUO COMPUTER

EDIZIONE FX RIMASTERIZZATA

• CAPITANO DI NAVI • MERCANTE • PIRATA • GOVERNATORE •

Costruisci la tua città

Nuovi edifici

Nuove navi

Nuovo sistema di commercio

Un Impero con un milione di abitanti

Prendi tutte le decisioni

Nuovi scenari 3D

Nuove fabbriche

Nuove rotte commerciali





P·IV·
ENGINE

SIMULAZIONE STRATEGICA DI 32 CITTÀ E UN MILIONE DI ABITANTI, E TUTTO IN 3D!

2.000.000

UNA SAGA DI STRATEGIA CON OLTRE 2 MILIONI DI APPASSIONATI IN TUTTO IL MONDO



MAPPA DELL'IMPERO, MANUALE A COLORI E ACCESSO AGLI INDIZI PER VINCERE

GODITI IL TUO ORIGINALE A SOLI

19'95€

FX

FXINTERACTIVE.COM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

IL NUOVO GAMESVILLAGE.IT TI ASPETTA! CORRI A SCOPRIRLO A PAGINA 12

Dead Space 2

14 Paura all'ennesima potenza nella modalità multiplayer!

106 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE DVD!
DEAD SPACE
Il fantastico gioco d'azione e di paura: nello spazio nessuno può sentirvi urlare!

102 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Civilization V*, *Football Manager 2011* e molti altri contenuti aggiuntivi!

102 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET!
X3 GOLD EDITION
Un complesso e sterminato simulatore spaziale!

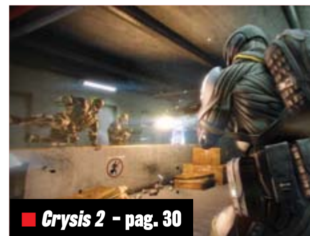


IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Patrician IV* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**


Dead Space 2 - pag. 14


Cities XL 2011 - pag. 84


Crysis 2 - pag. 30

SCOOP

14 DEAD SPACE 2
Buone nuove sulla prossima terrificante impresa di Isaac Clarke.

16 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Uno dei titoli più attesi dai fan. GMC svela altre caratteristiche.

18 SHIFT 2: UNLEASHED
Il seguito di uno dei più validi titoli di guida del 2009.

ANTEPRIME

28 OPERATION FLASHPOINT RED RIVER
Codemasters prepara la sua campagna orientale. GMC corre a fare rapporto.

30 CRYSIS 2
Da Crytek grande attesa per la nuova frontiera degli FPS.

32 HOMEFRONT
Un FPS fantapolitico, con la Corea che ha invaso gli Stati Uniti: garantisce John Milius.

33 BULLETSTORM
Un cocktail esplosivo di ultraviolenza e game design!

34 MINECRAFT
Un gioco semplice semplice ad alto rischio assuefazione!

SPECIALI

36 DIRT 3
Codemasters torna a correre in controsterzo.

40 QUANDO IL VUOTO FA DAVVERO PAURA
Analizziamo il concetto di spazio vuoto e terrore nei film e nei videogiochi.

44 UNA STRENNA SOTTO IL PC
GMC vi consiglia i migliori regali per il vostro Natale.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

12 IL NUOVO GAMESVILLAGE.IT
Il portale di riferimento per chi ama videogiocare è tutto nuovo!

94 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

96 NEXT LEVEL
Come aggiungere ore di divertimento ai videogiochi.

106 GUIDA AL GIOCO COMPLETO DEAD SPACE
Il ritorno dell'horror sci-fi di qualità.

102 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET X3 GOLD EDITION
Il più completo simulatore spaziale degli ultimi anni!

110 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita!

111 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

112 TITOLI DI CODA
Vincenzo Beretta ci parla dell'illusione della violenza.

HARDWARE

53 GEFORCE GTX 580
La GPU più veloce sul mercato.

54 ROCCAT KONE +
Un mouse perfetto per giocare.

55 ASUS RAMPAGE III FORMULA
Un'eccellente scheda madre.

56 CREATIVE SOUNDBLASTER TACTIC3D ALPHA
Un paio di cuffie dall'ottimo rapporto qualità/prezzo.

57 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti.

60 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

62 SCHERMO BLU
Il prode Quedex affronta a spron battuto e risolve i vostri problemi di hardware.



Le prove di questo mese

86 007 Blood Stone
84 Cities XL 2011
88 CSI: Cospirazione Letale
71 DeathSpank
76 Drakensang: Phileasson's Secret
78 Final Fantasy XIV Online
90 King's Bounty: Crossworlds
91 Numen: Contest of Heroes
68 Patrician IV – Impero dei Mari
80 Star Wars: Il Potere della Forza II
89 The Sims 3: Late Night
82 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
72 Two Worlds II

Giochiamo spendendo poco

92 Death to Spies
92 Sherlock Holmes Trilogy


DeathSpank - pag. 71

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Patrician IV – Impero dei Mari	68
DeathSpank	71
Two Worlds II	72
Drakensang: Phileasson's Secret	76
Final Fantasy XIV Online	78
Star Wars: Il Potere della Forza II	80
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	82
Cities XL 2011	84
007 Blood Stone	86
CSI: Cospirazione Letale	88
The Sims 3: Late Night	89
King's Bounty: Crosswords	90
Numen: Contest of Heroes	91
Death to Spies	92
Sherlock Holmes Trilogy	92
Dead Space (Ed. DVD)	106
X3 Gold Edition (Ed. Budget)	102
Dead Space 2	14
Deus Ex: Human Revolution	16
Shift 2: Unleashed	18
Operation Flashpoint: Red River	28
Crysis 2	30
Homefront	32
Bulletstorm	33
Minecraft	34
DiRT 3	36
Call of Duty: Black Ops	22
Battlefield: Bad Company 2 Vietnam	23
Gray Matter	24
APB	24
Kaptain Brawe: A Brawe New World	24
Batman: Arkham City	25
Vindictus	25
Dragon Age 2	26
OnLive	26

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 176 Natale 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Dasher" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Comet" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Blitzen" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Rudolf" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "Vixen" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Codici" Skulz, Alessandro "Cuba" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Bang!" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Spank" Leanza, Danilo "Post" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello "Visita" Cirillo, Mosè "Traveller" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Pedro" Cardillo, Fabio "Catena di montaggio" Bortolotti, Tito "Siege" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Epifania" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona "Anseatica" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola



Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 8,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 5,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

GMC vale un caffè al mese?



Secondo voi, sì. È evidente, perché state leggendo questa pagina e avete deciso di acquistare GMC anche se costa, da questo mese, 1 euro in più – precisiamo che a Milano il caffè costa 90 centesimi/1 euro, mentre in altre parti della nostra bella Italia siamo fortunatamente ancora sotto gli 80 centesimi, ma il senso lo avete capito. Ci teniamo a dirvi che è stata una decisione sofferta, rimandata il più possibile – l'ultimo aumento della versione DVD risale a oltre cinque anni fa, e in questo periodo è aumentato tutto di ben più del 12% (ovvero, 1 euro rispetto ai 7,90).

Abbiamo aspettato di avere un gioco molto bello in allegato: un "Top Game", come recita anche il nuovo logo in copertina. E vogliamo dirvi perché abbiamo aumentato il prezzo dell'edizione DVD: intendiamo continuare a realizzare la migliore rivista di videogiochi per PC (secondo noi, almeno!), offrendovi le recensioni più appassionate e indipendenti; proponendovi una panoramica a 360 gradi su tutto quello che è il divertimento su computer, da quando i giochi vengono annunciati a quando sono sugli scaffali da qualche mese ed escono Mod, DLC e livelli aggiuntivi. Oltre a questo, naturalmente, vogliamo offrirvi dei bei giochi completi: i migliori tra quelli disponibili e unici nel loro genere.

Per voi, si tratta di rinunciare a un caffè al mese per continuare ad acquistare la vostra rivista di videogiochi preferita. Per GMC, è l'unico modo per continuare a offrire 100 e più pagine di recensioni fatte con passione e totale indipendenza, e nello stesso tempo giochi allegati di ottimo livello. Speriamo che i nostri lettori capiscano quanto ci è costato fare questo passo e continuino a seguirci, rinunciando a un caffè al mese.

Oltretutto, il 2011 sembra proprio cardinale per il nostro hobby: il mese di novembre 2010 ha segnato il quinto anno da quando Xbox 360 di Microsoft è sul mercato. Cinque anni di quella che veniva definita "next gen", la nuova generazione di console, che insieme a PlayStation 3 esordiva alla fine del 2005. Da allora, le console sono rimaste tecnologicamente ferme, e all'orizzonte non si intravede una generazione successiva. È un fatto inedito, perché, per esempio, la prima Xbox era stata lanciata alla fine del 2001, e già nel 2004 si parlava delle nuove console.

Per quale motivo stiamo scrivendo di console su una rivista appassionatamente PC? Semplicemente, perché il computer è l'unica piattaforma di gioco in continua e costante evoluzione. Non ha mai smesso di progredire, sia come hardware, con processori e schede grafiche sempre più potenti, sia come software, con nuovi sistemi operativi e DirectX.

Nel 2011 che sta per iniziare, chiunque vorrà giocare in alta risoluzione (per davvero!), con frame rate sempre più elevati e motori grafici senza tentennamenti, potrà farlo solo su PC, sul nostro inseparabile compagno di giochi. E lo vediamo già, considerando che molti titoli degli ultimi tempi girano meglio su PC che su console; per esempio, *Fallout New Vegas*, che su console ha dei tempi di caricamento molto lunghi, o *Call of Duty: Black Ops* e il suo concorrente diretto *Medal of Honor*.

Il PC dimostra il proprio innato eclettismo anche con il lancio di Kinect, la nuova periferica di Xbox che consente di rilevare il movimento del corpo umano senza bisogno di joypad a forma di banana o di telecomando. Appena Kinect è arrivato sugli scaffali dei negozi, sono apparsi i primi driver che consentono di utilizzarlo anche su PC, e Microsoft non si è dimostrata ostile, almeno per ora, all'idea che venga sfruttato su computer.

Certo, il 2011 sarà un anno molto interessante: il digital delivery è ormai tra noi, e molti titoli possono essere comprati e giocati solo passando attraverso piattaforme online come Steam. GMC ha sempre dedicato molto spazio ai titoli "indipendenti" e meno noti, ma non per questo meno belli, e vi promettiamo che non smetteremo di cercarli.

Fateci sapere cosa ne pensate: vi aspettiamo sul forum di GamesVillage.it, sul nostro Blog **www.giochiperilmiocomputer.it** e sulla pagina di Facebook "Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale".

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

GMC È TOP GAMES!

Acquistando una copia di **Giochi per il Mio Computer TOP GAMES**, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche **un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale**. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Questo mese, **GMC TOP GAMES** vi permette di volare tra le stelle per affrontare il Survival Horror spaziale più riuscito degli ultimi anni. In ***Dead Space*** vi muoverete nei claustrofobici corridoi di un'astronave in avaria, il cui equipaggio è stato trasformato in un'orda di mostruose creature mutate. La lotta per la sopravvivenza è appena cominciata!

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO DEAD SPACE MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO X3 GOLD EDITION



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 110 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it

***Prendo** spunto da una mail del nostro lettore Luca (che trovate pubblicata integralmente in queste pagine) per chiedere la vostra opinione a proposito di un argomento che sta molto a cuore a tutti: sarebbe giusto o auspicabile che i prezzi dei videogiochi venissero abbassati grazie all'inserimento della pubblicità nei videogiochi stessi? L'invasività dello spot può essere di vario tipo, dalla presenza di cartelloni promozionali in un contesto urbano all'abbigliamento "sponsorizzato" dei personaggi, per non parlare anche di vere e proprie schermate durante le fasi di caricamento dei livelli o dell'installazione. Che ne dite? Confesso di essere molto, molto indecisa.*

CEVILLE NON PARLA ITALIANO

Cara Nemesis,
per prima cosa volevo fare i complimenti alla rivista che seguo ormai dal lontano febbraio 1998 e che trovo molto interessante.
Ti scrivo in merito a un gioco che mi ha sempre interessato, ma che purtroppo, qui in Italia, ha avuto qualche difficoltà a inserirsi nel mercato. Sto parlando dell'avventura grafica *Ceville*. Mi è capitato di provare il gioco per qualche oretta; l'ho trovato stimolante e divertente, e ho visto che ha ricevuto delle buone valutazioni da parte di giocatori e recensori. Il suo difetto più grande è stata, però, la distribuzione italiana. Il gioco era completamente in inglese: nel parlato (poco male), ma anche nei sottotitoli e l'unica cosa nella nostra lingua era il manuale.
L'inglese lo capisco e riesco a tradurre le frasi sottotitolate, però affrontare un intero gioco così lo trovo un po' frustrante ed è prevalentemente per questo che non ho voluto comprarlo. Volevo sapere se qualche gruppo amatoriale ha realizzato una traduzione, in modo da reperire *Ceville* e giocarmelo sottotitolato nella nostra lingua. In alternativa, volevo chiederti se FX Interactive, che negli ultimi anni ha pubblicato prodotti molto interessanti e avventure grafiche tradotte in italiano, abbia in mente, in futuro, di portare questo gioco nelle edicole completamente in italiano (come ha fatto per *Jack Keane*) o, almeno, con i sottotitoli nella nostra lingua. Ti ringrazio per l'eventuale risposta.

Diego



CEVILLE NON PARLA ITALIANO
Un'avventura grafica made in Germania e disponibile in inglese. Meglio di niente!

Caro Diego,
purtroppo non mi è possibile darti buone notizie, perché non esiste una traduzione amatoriale di *Ceville* né, a quanto mi risulta, FX Interactive ha in cantiere una riedizione in italiano del gioco. Ci sono però due cose che vorrei aggiungere: la prima è che, tutto sommato, ci è andata

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

TREDICI PER DUE

Non lo si può definire un **Thread** socialmente utile, quello aperto da lueDiPa, ma videoludicamente utile sì, se ci passate il neologismo. In "... E se facessimo una petizione online...", il buon lueDiPa parla del: Seguito di *XIII*. Parlando seriamente, potrei fare una sorta di sito Internet con scritto "*XIII 2*: Favorevole o Contrario", in modo che venga poi scelto dagli utenti collegatisi, se sono favorevoli alla creazione di *XIII 2* o se sono contrari. Magari inoltro il 3D ai server Ubisoft, sperando che qualcuno lo tenga d'occhio. Che ne dite? È un 3D più o meno serio e, sì, sono un fanboy del cavolo! Be' amico, ma che c'è di male? Il problema, semmai, è quello sollevato da Erik108: Dovremmo essere sicuri di avere un ottimo seguito di *XIII*, non una cosa fatta tanto per fare. Alanesh: Infatti, secondo me la cosa rischierebbe alimentare un seguito realizzato solo per fare soldi. E, comunque, iniziative di questo tipo non vengono minimamente prese in considerazione. Tuttavia, provarci non costa nulla.



Hanno ragione loro?

Cara Nemesis,
c'è un pensiero che mi frulla in testa da qualche tempo, più o meno da quando è uscito l'iPad, e che vorrei condividere con te.
È possibile che, in barba a tutte le storie che ci tocca sentire sui pirati e i giochi copiati, gli unici ad aver capito come funziona il mondo siano i capi di Apple? Mi spiego meglio: su PC è tutto un proliferare di crack e patch per aggirare limitazioni di ogni tipo, mentre quelli che si sono comprati un iPad spendono senza battere ciglio tutti i soldi necessari per acquistare app, giochini e altre mille cose che fanno da corollario alla "iPad experience". Cosa dovrei pensare, allora? Che a dispetto di tutte le lamentele che snoccioliamo quando Ubisoft crea un sistema di protezione invasivo, alla fine dei conti è proprio con metodi di controllo simili che si ottiene il risultato di bloccare la pirateria e far sganciare agli utenti tutti i soldi necessari per giocare o interagire con certe piattaforme?

Aldino

Caro Aldino,
non so cosa ti abbia portato a pensare che la pirateria su iPhone e iPad sia stata scongiurata, perché è l'esatto contrario. Non esiste una piattaforma più immune di altre alla pirateria, e Apple non ha affatto trovato la soluzione all'annoso problema che riguarda l'universo PC. Semmai, potremmo riflettere sul fatto che le app e i giochi di cui parli tu costino, per la maggior parte, pochi euro e, sebbene la matematica dimostri tutto il contrario, spendere dieci volte tre euro non è come spenderne trenta tutti insieme.
A ciò, aggiungerei il fatto che chi compra un iPad potrebbe non essere affatto il classico "smanettone" che sa trovare tutti gli escamotage per truffare le software house. Considerando valide le statistiche metropolitane (e con questo termine intendo semplicemente "quello che vedo quando sono sulla metropolitana"), i classici viaggiatori muniti di iPad sono giaccacravattati professionisti che leggono il giornale, controllano la mail o fanno il sudoku… suppongo che per loro sia molto più immediato cliccare un paio di volte per effettuare un acquisto tutto sommato minimo, anziché mettersi alla ricerca di chissà quale crack.



I giochi per iPad costano pochi euro, ma la pirateria dilaga comunque.

"È così difficile creare una gestione degli oggetti credibile?"

da Difetti? – Nunzio

persino bene, se consideri che sia gli sviluppatori, sia gli editori del gioco hanno sede in Germania e c'era la possibilità che *Ceville* venisse distribuito solo in tedesco. La seconda cosa, meno piacevole, è una tirata d'orecchie per chi ha realizzato la copertina nostrana del gioco, visto che il testo presente all'esterno della confezione è interamente tradotto in italiano, ma non viene indicato da nessuna parte che il gioco, invece, è disponibile solo in inglese.

DIFETTI?

Cara Nemesis,
scrivo per parlarti di un problema che, secondo me, sta bloccando la crescita dei videogiochi. Se da un punto di vista tecnico si è raggiunto un livello qualitativo impensabile fino a qualche anno fa, non si è compiuto quel salto di qualità che mi sarei atteso. Partiamo dal videogioco simbolo della nuova era dell'alta definizione: *Crysis*, da voi elogiato al punto che nella recensione era scritto "Difetti?", chiaro riferimento alla perfezione del titolo (a parte la pesantezza del motore grafico). Secondo me, come avete anche ammesso voi dopo qualche anno, *Crysis* non è tutta questa perfezione di cui si parlava nella recensione, ma il discorso vale anche per altri titoli recensiti non solo da voi (il mio intervento non è una critica alla vostra rivista, bensì un discorso generale), ma da tutti gli specialisti del settore. Come esempi cito diversi giochi di guida che hanno ricevuto valutazioni elevate, ma che secondo me sono delle semplici minestre riscaldate: *NFS:Undercover*, *Shift*, *Blur*, *Split/Second* e così via. Dov'è l'innovazione? *F1 2010* promette di farci provare il brivido di questo genere di gare, ma è possibile che si debba aspettare 10 anni affinché vengono inseriti in un gioco di Formula 1 elementi come la sosta al box, una carriera centrata sul pilota, il commento e la telecronaca dei giornalisti, il giro di ricognizione? Sono questi elementi in teoria normali, ma così impensabili per gli sviluppatori? Codemasters, a tal proposito, aveva intrapreso una buona strada con *TOCA Race Driver 1* e *2*, con la carriera incentrata sul pilota, poi però

IN BREVE

Salve a tutti,
la mattina del 24 settembre mi sono fiondato a comprare *Civilization V*. Felicissimo del mio acquisto sono arrivato a casa e… ho scoperto che il gioco è tutto in inglese. Anche andando nelle opzioni, l'unica lingua disponibile è quella d'Oltremanica. Mi potete dire se devo aspettare un aggiornamento per averlo in italiano, oppure se ho acquistato una confezione fallata?
Grazie mille.

Giorgio

Ciao Giorgio, in effetti, l'impostazione dell'italiano non è esattamente un procedimento intuitivo. Attiva il gioco su Steam e clicca con il pulsante destro su *Civilization V* nel tuo elenco di giochi. Poi, seleziona Properties, vai alla sezione Language e imposta tutto sull'italiano. Nota bene: dovrai attendere che Steam scarichi la patch!

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

C'È POCO DA FARE

Da un amico del **Forum** di GamesVillage.it il cui nickname è tutto un programma (si chiama Mamma mia super bross), arriva un **Thread** che fa domande e pone risposte, "DVD sul PC,con schermo Full HD qualità scabrosa": Ho noleggiato un film e guardandolo con VLC sullo schermo del PC è sgranatissimo, ma è originale, come si spiega? Sulla TV con il tubo catodico si vede meglio. Spoilt1986: I DVD non sono in Full HD (e forse nemmeno in HD ready), quindi guardandoli su uno schermo del genere alla massima risoluzione si notano le magagne. La precisazione arriva da Tiabhal: Risoluzione Full HD = 1920x1080, risoluzione HD ready = 1280x720, risoluzione DVD = 720x576. Se non hai un lettore DVD che ti fa upscaling in HD (che però non lo rende HD, ma evita le sgranature) allora puoi fare ben poco.

"App, giochini e altre mille cose"

da Hanno ragione loro? – Aldino

ha abbando nato l'idea con i nuovi *GRID* e *DiRT* che sono giochi ottimi, ma non perfetti. Lo stesso vale anche per gli altri generi: continuiamo a vedere RTS o FPS tanto elogiati con votazioni esagerate, ma effettivamente, a parte qualche eccezione, sono sempre vecchi titoli rispolverati dalla cantina. Poi gli FPS, per come la vedo, tendono molte volte ad assomigliarsi e l'industria videoludica ne produce una quantità impressionante, mentre alcuni videogiochi più caratteristici, come gli sparatutto tattici, sono presenti in numero esiguo. È possibile che esistano almeno trenta FPS di qualità sulla Seconda Guerra Mondiale e un solo gioco sullo stile SWAT? Come, del resto, le avventure grafiche: ma ci vuole davvero un genio per capire quali cambiamenti apportare a un sistema tanto vecchio quanto abusato? Non bisogna realizzare per forza un progetto come *Heavy Rain*, ma creare un mondo 3D credibile al posto dell'antiquato 2D formato da "stanze sparse in giro". A tal proposito: è possibile che quasi tutti i protagonisti riescano a infilarsi nella giacca o nella borsa una scala o una pala? È così difficile creare una gestione degli oggetti credibile? Alcuni esempi sono *Grim Fandango* e *Gabriel Knight 3*, vere e proprie pietre miliari del genere, e non penso che abbiano speso milioni di euro per realizzare questi capolavori. Non ho parlato dei giochi d'azione e dei giochi di ruolo che sono, secondo me, gli unici generi in cui ci sono stati dei veri cambiamenti. Ormai tutto ruota attorno alla qualità grafica e si ci dimentica troppo spesso di parole quali varietà, immedesimazione, innovazione, divertimento. Gli sviluppatori se ne renderanno conto? Secondo me sì. Quando le vendite si abbasseranno e finiranno di prendersela con la pirateria, qualcosa si smuoverà. Credo che EA, Konami e Ubisoft stiano già cominciando a imparare dai propri errori. Vediamo gli altri.
Saluti.

Nunzio

Caro Nunzio,
ti rispondo cercando di mantenere lo stesso ordine degli argomenti affrontati nella tua lettera. Iniziamo da *Crysis*. Non è stato commesso nessun errore di valutazione, ma non c'è nulla di strano nel restare fulminati in positivo da un gioco simile e rendersi conto a posteriori dei suoi limiti, per quanto pochi e circoscritti. Insomma, sarebbe un po' come giudicare qualsiasi giocone con un "sì, bello, ma di certo fra un anno uscirà qualcosa di meglio". Poi, l'innovazione: è certo una caratteristica di cui tenere conto, ma anche un gioco "classico" al 100% potrebbe non avere nulla da invidiare a un altro del tutto originale. Gli FPS sono tutti uguali? Se non lo fossero si chiamerebbero diversamente e se certi argomenti sono più battuti di altri, evidentemente, lo si fa perché si ottiene un certo tipo di riscontro dal pubblico. No, non ci vuole un genio per capire che per rendere realistica un'avventura grafica non si deve permettere al personaggio di turno di ficcarsi in tasca qualsiasi cosa gli passi a tiro, ma, a mio avviso, c'è voluto un genio per rendere divertente un gioco come *Monkey Island*, che nell'ilarità generale consentiva a Guybrush di tirar fuori dai calzoni cotton fioc più alti di lui e scimmiette. Sono d'accordo con te sul fatto che *Grim Fandango* funzionava altrettanto bene pur mantenendo una parvenza di realtà, ma si tratta di una scelta come un'altra degli sviluppatori (che poi, parlare di realismo in un mondo del tutto di fantasia...), non di un valore aggiunto contro un'ipotetica imperante stupidità dei concorrenti. Le innovazioni e i cambiamenti che vengono apportati ai giochi non nascono da un giorno all'altro, e quando non ci sono non significa che nessuno ci abbia pensato. I giochi si devono adeguare al mercato: se non cambiano loro, forse saremmo noi a dover cambiare per primi.



PIRATERIA E SOLUZIONI

Cara Nemesis,
volevo affrontare per l'ennesima volta il tema della pirateria, ma da un punto di vista che spesso non si considera.
Ci sono tecnologie che, quando arrivano, cambiano il mondo per sempre.
Prendiamo il cavallo, per esempio.
Il cavallo e l'uomo sono stati un binomio inscindibile per migliaia di anni e qualsiasi conquista militare, scientifica, esplorativa tu possa pensare, risalente a prima dell'800, vedeva coinvolto il cavallo. Eppure, un giorno arrivò la macchina a vapore e il mondo cambiò. E quello che sembrava essere un componente fondamentale nella storia dell'uomo (il cavallo) è stato relegato a fonte di bistecche e trastullo nei maneggi.
Tenendo presente questo esempio, prima di Internet la pirateria non avrebbe avuto grande diffusione; è vero che esistevano i CD piratati, ma nulla di paragonabile alla diffusione odierna di E-mule e dei torrent. Poi è arrivato Internet e la tecnologia ha cambiato per sempre la situazione.
Infatti, se è vero che noi qui parliamo di videogiochi, non dobbiamo dimenticare la grande diffusione di MP3 (illegali) o di video su YouTube che, più spesso di quanto crediamo, ci rende "complici" di violazioni di copyright tutte le volte che andiamo a sentire una qualsiasi canzone commerciale (che, per ovvi motivi, è sicuramente coperta dal diritto d'autore). E allora, non possiamo prendercela con la pirateria dei videogiochi facendo finta di non avere quegli MP3 sul nostro hard disk, oppure ignorando il fatto che sulla nostra bacheca di Facebook ci siano decine di video "illegali" postati da noi o

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

SI PUÒ SEMPRE IMPARARE

Il nostro amico Nortom ha aperto il **Thread** a tutta sincerità "Non so giocare a *Uplink*": Mesi fa lo acquistai da Steam, ma non avendo né tempo, né voglia, anche perché è in inglese, non l'ho giocato. Qualche giorno fa l'ho cominciato, mi sono bloccato alla prima missione e mi sto innervosendo non poco! Come faccio a entrare nel server test del cavolo? mostwanted: Bisogna entrare nel server centrale di *Uplink* (ci arrivi cliccando attraverso la mappa e inserendo i tuoi "dati di accesso"). Qui compri il Trace Tracker e il Password Breaker. Poi, File Copier e File Deleter, Log Deleter. Ponendo caso che tu debba entrare in un server e copiare un dato file: individui il server sulla mappa, fai delle connessioni rimbalzate per arrivarci (conviene partire dall'interNIC, poi girare sui servizi pubblici, tipo banche e cose simili). In altre parole, clicchi su questi server in ordine, e per ultimo clicchi sul server dove vuoi entrare. In questo modo, sei decisamente meno sgamabile, perché è più difficile rintracciare il tuo IP. Una volta dentro il server, apri i Trace Tracker e lo lasci in background. Poi apri il Password Breaker e clicchi sulla stringa della password. Quindi accedi alla banca dati, apri File Copier, selezioni il file che la missione t'impone di copiare e lo piazzi nell'hard disk del tuo terminale.



■ DIFETTI?
Ma le avventure grafiche devono essere realistiche o permetterci di fantasticare?

dai nostri amici.
La verità è che il mondo è cambiato e scaricare file, diciamocelo, conviene a tutti gli utenti che, con 50 euro in tasca, se devono decidere tra l'andare a cena con gli amici o comprare *Mass Effect 2*, risolvono il problema scaricandosi il gioco e andando a far baldoria nel frattempo. Sarà sbagliato, sarà illegale, ma la tecnologia ha reso questa operazione una consuetudine non arginabile da parte della major. Allora cosa si fa? Continuiamo a fare la guerra "produttori" vs "99% degli utenti", oppure cominciamo a modernizzarci e ad affrontare Internet e il file sharing come una nuova sfida e una nuova opportunità? Fermo restando quanto già detto in precedenza su GMC in merito al packaging del gioco (mappe, gadget, manuali, poster), che renderebbe interessante acquistare un titolo a 30 euro, proviamo a vedere cosa si potrebbe fare per convivere con il file sharing.
Intanto, abbasserei il prezzo intorno ai 5-10 euro, non basando tutto il guadagno sul prezzo di copertina. Successivamente, inizierei a inserire pubblicità all'interno dei giochi affidandomi ad aziende specializzate nella sua raccolta. Per esempio, Mochi Ads già lo fa sui browser game in flash. Questa pubblicità l'abbiamo vista anche su *Bionic Commando*, e giochi come *Fallout* sarebbero perfetti per piazzare cartelloni promozionali in Washington DC ricavandone un bel gruzzoletto.
Una bella idea (peccato non sia stata seguita da altri) l'ha avuta EA con *Battlefield Heroes* regalando il gioco e vendendo le personalizzazioni.
Infine, per i giochi creerei dei loghi belli, fashion e realizzerei un merchandising moderno e accattivante: magliette, felpe, cappelli, eccetera. In questa maniera, il gioco sarebbe la piattaforma per ulteriori attività commerciali e potrebbe convivere serenamente con il file sharing che, moralismi a parte, ormai è una componente indistruttibile di Internet e, per quanto i produttori si impegnino, non verrà mai battuto.

Luca

Sono molto indecisa, Luca. La paura di ritrovarmi con giochi farciti di pubblicità peggio del più becero cinepanettone di prima serata si fa sentire. Siamo d'accordo sul fatto che si tratterebbe di selezionare al meglio le pubblicità più belle e di inserirle con buon gusto, ma quanto questo è realmente possibile su vasta scala? Finché si tratta di racimolare qualche soldo in più con sponsorizzazioni occasionali è un conto, ma come si fa a gestire il tutto quando la pubblicità diventa la fonte primaria di guadagno? Anche per quanto riguarda il merchandise, penso si tratti di una fetta piuttosto esigua del guadagno complessivo, e comunque è

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

UNA VOCE DI PROTESTA

TestaDiCuoio non ne può più e si fa sentire sul **Forum** con il Thread "Quando la competizione rischia di portare all'inciviltà": Mi riferisco alle sessioni online con *CounterStrike Source*. Da poco ho ricominciato a giocare in qualche server italiano e ho ritrovato la solita gente offensiva e maleducata che ti costringe ad abbandonare la partita a causa delle ripetute offese, non è accettabile. Possibile che si debba avere paura di sbagliare, perché si viene subito aggrediti? Ho sbagliato un'azione pena il fallimento della partita, e subito giù con accuse di tutti i tipi. Poi, non è che mi hanno spiegato l'errore. Purtroppo, questo mi è capitato in un server dove c'è *Dust 2*, in cui mi troverei anche bene come connessione, ma mi toccherà abbandonarlo vista la gente presente. Ecco un esempio negativo di quello che può creare la competizione nella testa di alcuni. A voi è mai capitato qualcosa di simile? Come mai in un gioco come *CSS* si nota maggiormente questa cosa?

IN BREVE



Ciao belli!
Ho seguito la storia di *StarCraft: Ghost* fin dall'inizio del progetto e attendevo con ansia la sua uscita. Purtroppo, ciò non è accaduto, perché il gioco non è mai stato messo in commercio. Facendo una ricerca con Google, però, si trovano molte immagini e mi chiedevo se fosse uscito qualche demo o anteprima giocabile.
Grazie mille.

Omar

Nessuna nuova notizia, caro Omar. Sebbene in Rete sia ancora possibile recuperare del materiale inerente al gioco, il futuro di *StarCraft: Ghost* non è per nulla roseo. Anzi, tecnicamente non possiamo nemmeno inserirlo nella lista dei vaporware, visto che anni fa Blizzard ha annunciato la sospensione del progetto e non ne ha mai dichiarato una ripresa.

Cara Nemesis, oggi sono andato in un negozio di videogiochi (non faccio il nome per discrezione) e ho portato un videogioco usato per PC, che volevo scambiare con un altro. La commessa del negozio, però, mi ha risposto che i giochi del PC non li ritirano. A me è venuto un dubbio: ma i giochi del PC fanno successo sul mercato o si vendono solo quelli per console?

Ciccio99

Tralasciando le problematiche di tipo legale, va detto che il mercato dell'usato su computer è differente da quello per console per il semplice fatto che i prezzi dei giochi PC tendono a svalutarsi molto più in fretta, senza contare che, spesso, questi ultimi vengono allegati ai periodici in edicola a prezzi estremamente convenienti. Capisci bene, quindi, che la commercializzazione di un gioco usato per PC è sconveniente per entrambe le parti: il negoziante non correrebbe il rischio di acquistarlo a un prezzo elevato e chi lo rivende non si accontenterebbe certo di darlo via per pochi euro.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

GIOCARE DI RUOLO

Ed eccoci al consueto **Thread** in stile "consigli per gli acquisti". Ad aprirlo è stato Tostapane, che lo ha intitolato per benino, in modo da non sollevare equivoci, "Cerco un GdR da giocare in multi, ma che non sia MMORPG". Nel **Thread** così si legge:
Mi serve un consiglio. Io e alcuni amici vorremmo un bel gioco di ruolo che preveda la possibilità di affrontare la campagna principale in multiplayer. Non vogliamo un MMORPG. Non so se avete capito cosa intendo. Avete dei consigli? Qual è il gioco migliore che può soddisfare la mia richiesta?. Sergente Hartmann propone: *NWN* e *NWN 2* e consiglia *NWN Deluxe Edition*. Oltre alla campagna in multiplayer, puoi andare nei server con mondi persistenti. E non si tratta di MMORPG, ma di GdR. Una sorta di "D&D" (che poi di "D&D" si tratta) non cartaceo, ma online. In alternativa, come suggerisce lonewolf301: Puoi provare *Borderlands*, che è più un simil-*Diablo* in versione sparatutto, quindi ben lontano dalla qualità narrativa e ruolistica di un GdR come *NWN*.



■ **GIOCO CHE PASSA INOSSERVATO?**
Per mettere le mani su *LEGO: Universe* dovremo aspettare l'anno nuovo.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

"Inizierei a inserire pubblicità all'interno dei giochi"

da Pirateria e soluzioni – Luca

già successo che famose software house si appoggiassero a marchi noti o, come dici tu, "fashion". Con i titoli della serie *The Sims*, per esempio, la sponsorizzazione è facilissima e può abbracciare un po' tutti i campi del quotidiano senza risultare invadente.
Tutt'altro discorso, invece, è quello in merito a *Battlefield Heroes*: qui si tratta di effettuare un'analisi più ampia e attenta e domandarsi se, a conti fatti, i soldi che si spendono per giocare pienamente a un titolo gratuito in origine non siano gli stessi che spenderemmo per acquistare sin da subito il pacchetto completo.

GIOCO CHE PASSA INOSSERVATO?

Ciao Nemesis,
per prima cosa voglio dirti che ti stimo (è così che si dice dalle mie parti) e stimo anche tutti gli altri della redazione di GMC o, come vi abbiamo battezzato io e un mio amico, "gimmyci". Arrivo al dunque: lo stesso mio amico con il quale ho coniato il vostro soprannome ha notato su Steam l'uscita del nuovo gioco *LEGO Universe* e subito ce ne siamo innamorati, però voi non ne avete mai parlato e non lo hanno fatto nemmeno le altre riviste. Inoltre, sono andato nel mio negozio di videogiochi di fiducia e lì mi hanno detto che il gioco non è neanche nella loro lista e avrei dovuto provare a tornare dopo qualche giorno. Visto che su Steam si può già scaricare, volevo sapere se il gioco esce anche nei negozi e mi piacerebbe poter leggere una vostra mini-recensione o, almeno, un tuo parere personale. Perché non ne avete mai parlato? I giochi LEGO usciti fino a ora sono per bambini e non per quindicenni come me e il mio amico, però so che in questo nuovo episodio si può esplorare un mondo vastissimo e la costruzione è a un livello superiore rispetto al classico "tieni premuto, che tanto fa tutto l'omino".
Ti prego di rispondermi, non stiamo più nella pelle!

Fede e Zeno

Carissimi amici e fan LEGO, il motivo per cui il gioco in questione non figura nelle liste dei negozi è semplice: sebbene *LEGO Universe* sia disponibile sulla piattaforma internazionale Steam, la distribuzione in Italia è prevista solo nel 2011. Ed è per lo stesso motivo che non vi è ancora capitato di leggere una recensione in italiano del gioco: in parole povere, deve ancora uscire! Comunque, non sono tanto d'accordo con voi nel definire i capitoli precedenti della serie LEGO dei giochi per bambini... a dispetto delle apparenze, si trattava di titoli ricchi di riferimenti e citazioni impossibili da comprendere per un ragazzino. Certo, le meccaniche erano abbastanza semplici, ma, a dirla tutta, non credo che con *LEGO Universe* le cose cambino granché da questo punto di vista. In ogni caso, continuate a seguirci, e non appena il gioco sarà disponibile anche per il pubblico italiano, non mancheremo di dedicargli un'attenta e "costruttiva" recensione.



dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

CHI L'HA VISTO VS IL MILIONARIO

Per la serie "Chi l'ha visto", in onda sul **Forum** di GamesVillage.it a qualunque ora del giorno e della notte, ecco il **Thread** "Cercasi RTS: nome sconosciuto:" a cura di Vivi89: Chiedo aiuto a voi, popolo di Mondo Computer, per ritrovare uno stupendo RTS di cui non ricordo il nome e che giocavo molto tempo addietro. C'erano due razze, umani e alieni, e mi pare lo giocassi su Windows 98. Poi, ricordo la frase di un'unità umana, mi pare il centro di controllo mobile, che diceva una cosa tipo "'eghende taction"' (che ora, a pensarci, forse voleva dire "Engage the Action", ma ai tempi non sapevo nulla di inglese). Ultimo ricordo, la mia mappa preferita era il Deserto del Gobi e la razza aliena aveva le caserme fatte da tante bolle grigie... Attenzione, attenzione: entriamo in modalità "Il Milionario" e gioca con noi il signor Arklay: *Tridonis*. Impressionante la cultura di certa gente!

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

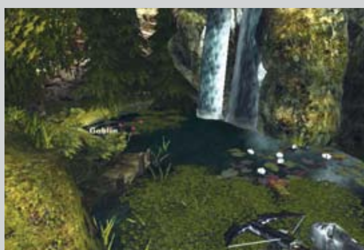
MONDI LONTANISSIMI

Mauri Qwe ha approfittato del **Forum** per aprire il **Thread** "*Overgrowth* (il successore di *Lugaru*)": Che ne dite, è ora di parlarne? È il successore di *Lugaru HD*, un picchiaduro in terza persona, in cui si comanda un coniglio ninja attraverso livelli enormi pieni di "strutture" e nemici. L'evoluzione di *Overgrowth* rispetto a *Lugaru* riguarda il motore grafico totalmente nuovo, l'editor di livelli, animazioni migliorate, fisica, armi bianche e altro ancora. Al momento è in versione Alpha, ma si può preordinare. Io l'ho fatto e ora non c'è molto da fare, funziona solo l'editor, però esce una nuova Alpha ogni venerdì. Chobeat: Non vedo l'ora. Ho appena finito Lugaru a "insane" e a ciel sereno arriva questo. Tienici aggiornati! Mauri Qwe coglie la palla al balzo: Mi devi dare qualche consiglio, io i lupi non riesco quasi mai a sdraiarli, ma invece di Chobeat risponde un altrettanto preparato Dynamite Crippler: Se vuoi un consiglio, evita gli attacchi potenti. Fai il calcio basso, poi vai vicino a loro mentre sono a terra e aspetta che si alzino per tirargli un pugno da fermo.

Redattori Per Gioco Gothic 2

CORREVA l'anno 2005 e in Italia usciva *Gothic 2*, il secondo episodio della saga di Piranha Bytes, grande classico della storia dei GdR.

Il gioco riprende la storia da dove l'aveva lasciata l'episodio precedente: impersoneremo l'Eroe Senza Nome, cinico avventuriero dallo humour (nero) facile, e lo seguiremo nel suo tentativo di salvare la natale isola di Khorinis da una minaccia epocale: l'avvento di un'oscura armata, guidata niente meno che da malvagissimi draghi. Le caratteristiche tanto care alla serie ci sono tutte: una mappa di gioco non molto estesa, ma ricca di contenuti, la difficoltà piuttosto elevata rispetto alla media, il ricco contorno di personaggi eroici, maligni, coraggiosi, subdoli o semplicemente vittime della situazione. L'atmosfera non si rifà tanto al classico fantasy fiabesco, quanto a un più realistico ambiente medievale mitteleuropeo, e le piacevoli musiche si adeguano di conseguenza.
Il gioco si presenta come un GdR con visuale in terza persona, con combattimenti improntati verso l'azione che non si limitano a uno scontro tra statistiche (a questo





proposito, va citato l'astruso sistema di controllo). Uno dei punti chiave di *Gothic 2* è la necessità, a un certo punto, di legarsi a una delle tre fazioni dell'isola (paladini, maghi o mercenari), rendendo lo stile di gioco decisamente differente secondo la scelta effettuata. È stata pubblicata, inoltre, un'espansione ricca di contenuti, *La Notte del Corvo*, che bilancia, aumentandola, la difficoltà, aggiunge personaggi e numerose missioni secondarie, e soprattutto una vasta nuova area su cui è centrata una piacevole e piuttosto lunga sottotrama, che aumenta un po' la varietà del mondo di gioco, mostrando spiagge abitate da divertenti pirati e deserti pieni di dinosauri (potete chiamarli come volete, ma dei grossi lucertoloni cattivi sono senza ombra di dubbio dinosauri). Se volete giocare l'espansione, ricordatevi però di installarla prima di iniziare il gioco, poiché in caso contrario dovreste poi ricominciarlo per usufruire dei contenuti aggiuntivi. Graficamente *Gothic 2* è ormai obsoleto, essendo, soprattutto in Italia, uscito già un po' vecchiotto; stilisticamente è però molto piacevole, e non giocare a *Gothic 2* solo per via della grafica sarebbe una follia. Se proprio non potete rinunciare a spremere un po' il vostro aggiornatissimo computer, meglio orientarsi su *Risen*, l'ultima fatica di Piranha Bytes, che è di fatto un bel remake di *Gothic 2*. L'originale resta, però, il migliore della serie: più completo del primo e meno dispersivo di *Gothic 3*, che poteva essere un capolavoro, ma è stato azzoppato da un'uscita frettolosa.

Mr.Penguin



Il protagonista di *Gothic 2* è un eroe senza nome.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis?
Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Aldo M.
Andjcav
barney
Cagnotta
Danilm
Edoardo
Filippo92
Mattia
Oskar
Paolo65
Samurai^
yusei04

Il nuovo GAMESVILLAGE.IT

Il portale di Sprea Editori dedicato ai videogiochi cambia faccia. Scoprite con noi perché ci sono mille e più motivi per non desiderare altro sul Web!

www.gamesvillage.it





■ Il profilo di ciascun utente consente di consultare la lista amici e, soprattutto, i videogiochi preferiti di ciascuno.

■ La nuova Scheda Gioco racchiude tutto quello che c'è da sapere su un titolo.

IL VIDEOGIOCO IN PRIMO PIANO

Nel chiederci cosa avremmo voluto trovare in un sito che parlasse di videogiochi, la risposta è stata immediata: i videogiochi, appunto! Ecco perché il cuore pulsante del nuovo GamesVillage.it non è rappresentato dalle piattaforme (pur importanti), dalle case di produzione o, ancora, dagli sviluppatori. È il videogioco in quanto "titolo", invece, il perno attorno a cui ruotano tutti i contenuti. Non per niente, la ricerca vi porta alla Scheda Gioco del titolo che state cercando, così come la Scheda Gioco stessa è il principale raccoglitore degli articoli che sono stati pubblicati a proposito di un determinato videogioco. Più semplice di così!

DALLO scorso 4 novembre, GamesVillage.it, il mitico portale dedicato ai videogiochi, ha cambiato volto. Ha voltato pagina e lo ha fatto alla grande.

Il vecchio sito va in pensione e accogliamo a braccia aperte il nuovo GamesVillage.it, di cui andiamo a illustrarvi, non senza una punta d'orgoglio, le caratteristiche. Salta subito all'occhio la rinnovata veste grafica: GamesVillage.it è un sito arioso, grazie anche all'aggiunta di 200 pixel in larghezza che lo rendono comodamente fruibile su qualsiasi monitor widescreen. In questo senso, il carosello di apertura che mostra i cinque contenuti più importanti della giornata è il vero fiore all'occhiello della homepage.

Le componenti disposte lungo la homepage sono organizzate in modo che possiate trovare rapidamente tutto quello che vi interessa su un argomento o una specifica piattaforma. Da buoni lettori di GMC, per esempio, non ci metterete molto a raggiungere lo spazio dedicato al PC, mentre gli appassionati di Xbox 360 possono identificare con un rapido colpo d'occhio tutti i contenuti dedicati alla console di Microsoft grazie al famoso logo verde e grigio che precede ogni titolo. Ciò non avviene solo nella pagina principale (la cosiddetta homepage), ma anche nelle singole sezioni: le News, le Review, le Preview, gli Speciali e i Download possono essere filtrati per piattaforma, così da trovare facilmente e leggere solo quello che vi interessa veramente.

Un altro fiore all'occhiello del nuovo GamesVillage.it è il motore di ricerca, ora totalmente rinnovato. Digitando (anche parzialmente) il titolo di un gioco nell'apposito spazio, infatti, quello che vi viene restituito è un elenco ordinato dei videogiochi presenti nel database. Cliccando su uno dei risultati si raggiunge la Scheda Gioco che contiene tutte le informazioni utili da conoscere, come, per esempio, la data di uscita, il voto che ha assegnato la redazione al titolo (qualora ne esista già la recensione) o la classificazione PEGI, l'indicatore sull'età minima consigliata che riteniamo molto importante. Nella Scheda Gioco sono elencati (e linkati) tutti i contenuti pubblicati sul titolo in questione, così da accedere agli stessi con un solo clic.
Il nuovo GamesVillage.it è, però, anche una piattaforma multimediale a tutti gli effetti, fortemente votata a proporre contenuti video di alta qualità. Che siano trailer di giochi ancora in cantiere, piuttosto che VideoReview o VideoSpeciali, sul sito è possibile godere di filmati sia in definizione standard, sia in alta risoluzione. Tutti i contenuti video sono facilmente raggiungibili dalla homepage (attraverso una sezione dedicata nella colonna di destra), oppure direttamente dalle Schede Gioco visualizzabili dopo una qualsiasi ricerca. Tra l'altro, tutti i filmati possono essere visti comodamente non solo da PC, ma anche da qualsiasi altra piattaforma connessa a Internet e dotata di un browser, come uno smartphone o il recente iPad di Apple.

Queste novità non avrebbero senso senza una community numerosa e affezionata come quella che popola il forum. È per questo che gli utenti registrati nella board hanno replicato il profilo personale anche sul sito. E anzi, è proprio la bidirezionalità tra portale e forum che rende GamesVillage.it un tutt'uno con la nostra decennale comunità di videogiocatori.
Ogni utente può gestire come meglio crede il proprio profilo, per esempio aggiungendo i giochi preferiti nella pagina personale, o assegnando un voto a un titolo attraverso un comodo sistema di stelline. Infine, ogni articolo pubblicato sul portale ha una discussione dedicata sul forum in un'apposita sezione. Tutti i commenti postati in un qualsiasi articolo compariranno nel thread relativo, mentre tra qualche tempo (magari proprio quando leggerete queste righe!) ogni giudizio sul forum sarà replicato direttamente nella pagina dell'articolo stesso.

Queste, in sintesi, sono le novità più importanti. Ma GamesVillage.it vi stupirà anche per tanti dettagli, come la lista settimanale delle uscite comodamente consultabile in homepage, o il multivoto che consente alla redazione di esprimere nella stessa Review valutazioni numeriche diverse secondo la piattaforma. Potremmo andare avanti a parlare per ore del nostro nuovo portale, ma lo spazio è tiranno, quindi v'invitiamo a scoprire da soli quanto può essere piacevole fare di GamesVillage.it il proprio appuntamento quotidiano con il Web dedicato ai videogiochi. Non mancate! GIOCHI COMPUTER

SPAZIO ALLA VIDEORECENSIONE

Le VideoReview sono tra le novità più interessanti del nuovo GamesVillage.it. In apertura e in chiusura di queste recensioni video è sempre presente una scheda riassuntiva con tutti i dettagli sul gioco provato, corredata sul finale dal voto numerico espresso in decimali. Naturalmente, ogni VideoReview può essere goduta sia nella comodità della definizione standard, sia nella magnificenza del formato HD.





■ La nuova area iPhone e iPad è dedicata a tutti gli appassionati di divertimento mobile.

IL COMPARTO TECNICO

Lavorare a un progetto grande e complesso come quello del nuovo GamesVillage.it richiede una notevole competenza e tanta dedizione. Per la parte tecnica, abbiamo trovato un partner inestimabile in Softfobia, una compagnia con base in Sardegna che si è occupata (e si occupa tuttora) di elaborare le soluzioni grazie a cui il nuovo GamesVillage.it è così pratico, veloce e leggibile. Softfobia ha un curriculum di tutto rispetto, avendo realizzato il portale di Wired.it e il sito istituzionale del gruppo Mondadori. Permetteteci, quindi, di ringraziare di cuore i ragazzi di Softfobia: se GamesVillage.it è diventato ciò che è adesso, il merito è senz'altro anche loro. Per saperne di più, andate su: **www.softfobia.com**



SCOOP prima occhiata





DEAD SPACE 2

Svelati gli oscuri segreti della modalità multiplayer di *Dead Space 2*.

- **SVILUPPATORE** Visceral Games
- **GENERE** Sparatutto horror
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** http://deadspace.ea.com

AMICI SMEMBRABILI

La caratteristica chiave delle sparatorie di *Dead Space* la fa da padrona anche nel multiplayer. Lo "smembramento tattico", ossia la meccanica di gioco che impone di dirigere i propri colpi in modo da mutilare gli avversari nei loro punti deboli, è in primo piano tanto per gli umani quanto per i necromorfi. Per questo, il gioco di squadra è ancor più incoraggiato, sia per ovvi motivi di protezione, sia per il potenziamento dell'efficacia degli attacchi. La sensazione di soddisfazione data da un'uccisione, insomma, è sopravvissuta anche al di fuori della campagna in singolo.

DEAD SPACE 2 VI SMEMBRERÀ CON STRATEGIA PERCHÉ:

- **Giocare nei panni dei necromorfi è una bella novità.**
- **Le missioni a obiettivi danno un bel ritmo alle partite.**
- **Ricorda i momenti migliori di *Left 4 Dead*.**
- **È ancora più violento del primo episodio.**

NELLA piovosa Londra, Ian Milham di Visceral Games ci ha rivelato tutti i dettagli della modalità multiplayer di *Dead Space 2*. Per l'occasione, l'horror solitario che caratterizza le avventure di Isaac Clarke verrà abbandonato in favore di un sano gioco di squadra, che vedrà due gruppi di quattro giocatori sfidarsi in un'epica battaglia tra umani e necromorfi.

L'impostazione delle partite ricorda, sin dai primi istanti, *Left 4 Dead*, nonostante la diversità dell'ambientazione, e pur avendo una sua identità precisa deve molto al capolavoro di Valve. I quattro umani, dopo aver scelto due armi (su sei disponibili), si avventureranno in cinque livelli, ognuno dei quali proporrà missioni diverse. Secondo i casi, capiterà di dover attivare interruttori, trasportare un oggetto dal punto A al punto B, o anche solo attivare complessi meccanismi in giro per lo Sprawl. Nel frattempo, i quattro giocatori necromorfi, consci della sacrificabilità delle creature che comandano, dovranno collaborare e ingegnarsi per rallentare il progresso dell'altra fazione. Se, allo scadere del tempo, tutti gli obiettivi non

"IL PARAGONE CON *LEFT 4 DEAD* È INEVITABILE"

saranno completati, la vittoria andrà ai mostricciattoli di turno.
L'esperienza di gioco, dunque, varia completamente in base alla fazione di appartenenza, anche per quel che riguarda le strategie da adottare. Mentre gli umani decidono le armi solo prima dell'inizio del match, i necromorfi sono liberi di scegliere tra quattro diverse creature ogni volta che vengono uccisi. Ci sono i Lurker, capaci di arrampicarsi e attaccare dalla distanza, i Pack, dei fastidiosi nanerottoli che saltano alla gola dei nemici, gli Spitter, che con gran maleducazione sputano addosso agli avversari, e infine i Puker, che attaccano con due diversi tipi di rigurgito.

Come vedete, il paragone con *Left 4 Dead* è inevitabile, ma per fortuna esiste una sostanziale differenza nella filosofia di game design adottata. Nel titolo Valve si affrontano campagne lunghe, impegnative, pensate per gruppi di giocatori organizzati e con tanto tempo libero, mentre in *Dead Space 2* troviamo partite più rapide, che incrociano lo spirito cooperativo e la strategia con sessioni rapide, da cinque minuti. L'esperienza è più semplice e meno intensa, ma la possibilità di sperimentare questo tipo di meccaniche senza dedicare la vita al gioco online sarà sicuramente gradita a tutti i fan della serie.

GIOCHI COMPUTER



Restare uniti alla propria squadra, per gli umani, è un imperativo. I necromorfi, invece, possono concedersi qualche momento di individualismo.



Ecco un fastidioso Pack, l'unità base dei necromorfi, ossia che richiede meno tempo per essere generata.



Ogni necromorfo ha una serie unica di abilità e attacchi.



Le missioni che devono affrontare gli umani sono piuttosto semplici, e ricordano quelle di molti sparatutto competitivi.

DATA DI USCITA
GENNAIO 2011

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Visceral Games
- **Provenienza:** California
- **Inizio carriera:** 2001
- **Storia:** Dopo una serie di giochi validi, ma non eccezionali, gli studi di Visceral si sono imposti al mondo con l'ottimo *Dead Space*, che secondo i più ha ridefinito il genere dei survival horror
- **Li conosciamo per:** *Il Padrino, Dead Space, Dante's Inferno.*

NINNA NANNA
Se volete scoprire la tetra atmosfera di *Dead Space 2*, aprite il lettore QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11). Vi aspetta una ninna nanna da togliere il sonno!



ATTENDERE PREGO!
La battaglia con i necromorfi scalderà i giorni più freddi dell'anno, a fine gennaio.

SCOOP
prima occhiata

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il ritorno di *Deus Ex*, tra evoluzione e rivoluzione.

- **SVILUPPATORE** Eidos Montreal
- **GENERE** Gioco di ruolo/Azione
- **CASA** Square Enix
- **INTERNET** www.deusex.com

C'ERA UNA VOLTA, NEL FUTURO

Deus Ex: Human Revolution è ambientato nel 2027, 25 anni prima di *Deus Ex*. Il nostro eroe è un agente della Sarif Industries, compagnia specializzata nei potenziamenti nanotecnologici, nuova promessa della scienza moderna. Adam, questo il suo nome, rimarrà ferito in un misterioso attacco, che lo obbligherà a riempirsi di nano-innesti per sopravvivere, e si avventurerà in cinque metropoli (tra cui Shanghai, Montreal e Detroit) per risolvere i misteri di un'inquietante cospirazione.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION SARÀ SUPERUMANO PERCHÉ:

- **La gestione dei potenziamenti dà spazio a diversi stili di gioco.**
- **L'ambientazione fantascientifica e oppressiva è perfetta per un gioco**
- **Potremo risolvere le stesse situazioni in più modi.**
- **Scopriremo cosa è successo negli anni precedenti al primo capitolo.**

DATA DI USCITA MARZO 2011

L'obiettivo di Adam Jensen, protagonista del nuovo *Deus Ex*, è intrufolarsi in una stazione di polizia, per poi recuperare un innesto neurale da un cadavere. Come fare?

La differenza tra *Human Revolution* e uno sparatutto a caso, in perfetto accordo con la tradizione della serie, è che non c'è un modo giusto per completare la missione. Al giocatore viene data una serie di abilità e strumenti, da combinare in base all'attitudine che ritiene migliore per il suo eroe.

I più violenti opteranno per un approccio alla Rambo, eliminando le prime due guardie con un colpo di pistola, per poi irrompere nella stanza e ripararsi dietro una fotocopiatrice. Basta attivare un potenziamento della forza per avere abbastanza muscoli da spostarla in una posizione più vantaggiosa, e poi tuffarsi nella sparatoria. È come uno sparatutto in stile *Gears of War*, ma qui siamo stati noi a decidere come e dove entrare in copertura. I nemici, però, non sono finiti, per cui Adam attiva un altro innesto che gli permette di vedere oltre le barriere. Dopo aver identificato il suo avversario, con una capatina in un menu seleziona un proiettile esplosivo, sufficiente a sfondare il cranio del nemico nascosto senza che nemmeno se ne accorga. A questo punto, visto che non siamo andati per il sottile, fa saltare con una mina la porta dell'obitorio. Fine! Rewind.
Immaginiamo che Adam sia una persona

"NON C'È UN MODO GIUSTO PER COMPLETARE LA MISSIONE"

cortese e pacifista. Entra nella stazione di polizia senza sfoggiare il proprio arsenale e incontra il suo vecchio socio Wayne. Una volta, i due ricevettero l'ordine di aprire il fuoco su un bambino "migliorato", ma Adam si rifiutò. Vedendo l'amico, Wayne appare chiaramente tormentato dall'episodio. Le varie opzioni del dialogo permettono di consolarlo, oppure di condannare con forza le sue azioni; Adam punta sulla diplomazia, rincuorando il vecchio compagno e ottenendo, così, il permesso di ficcanasare in giro per la stazione. Missione compiuta! Rewind.

La terza possibilità è furtiva, e orbita intorno a un pesante uso dei potenziamenti. Si entra nell'edificio dal retro, spostando un cassonetto e intrufolandosi oltre le recinzioni, per poi ricorrere all'hacking e sbloccare l'ingresso senza venire individuati. Una volta dentro, è solo questione di non farsi vedere, attivando il potenziamento per individuare le guardie e sgattaiolando nei corridoi. Peccato che la porta dell'obitorio si apra solo in presenza di una guardia autorizzata. Adam è costretto ad avvicinare un malcapitato, per poi spezzargli il collo.

Le possibilità sono tante e la qualità dell'ambientazione potrebbe dar vita a un gioco di ruolo memorabile, a patto che il libero arbitrio venga sfruttato a dovere in tutti i momenti dell'avventura.
Le premesse, per il momento, sono quelle giuste.

GIOCHI COMPUTER



Il sistema di copertura ricorda quello di molti sparatutto, ma qui avremo modo di spostare i ripari a piacimento.



Un futuro fantascientifico e oscuro ci attende: *Human Revolution* racconta la storia dei quel che è successo prima di Deus Ex.



In linea teorica, sarà possibile completare il gioco senza ricorrere alla violenza.



Le animazioni facciali, per il momento, stridono con la qualità grafica del resto del gioco.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Eidos Montreal
- **Provenienza:** Canada
- **Inizio carriera:** 2007
- **Storia:** Costola canadese di Eidos, lo studio si occupa di alcuni dei progetti di punta di Eidos (recentemente acquisita da Square Enix)
- **Li conosciamo per:** *Deus Ex: Human Revolution* e *Thief 4* segnano il debutto di Eidos Montreal.

ATTENDERE PREGO!
La rivoluzione umana arriverà in tempo per la primavera.

SCOOP
prima occhiata

SHIFT 2: UNLEASHED

Electronic Arts scatena tutto il potenziale di *Shift*!

- **SVILUPPATORE** Slightly Mad Studios
- **GENERE** Simulazione di guida
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** www.slightlymadstudios.com

AUTOLOG SUPERPIÙ

Il sistema Autolog, la dimensione online dedicata alle corse di *Need for Speed*, verrà aggiornato e arricchito con molte funzioni, che lo renderanno di fatto un grande Facebook per piloti digitali. In ogni momento, potremo sapere cosa stanno facendo i nostri amici grazie a degli status update automatici (tipo: "Sta correndo sul Nurburgring," o "Si è appena schiantato!"), condividere le foto scattate o anche pubblicare sfide sul loro wall. È la naturale evoluzione di quanto offerto da *Need for Speed: Hot Pursuit*, ma con uno stile più serio e centrato sulle prestazioni dei piloti.

SHIFT 2: UNLEASHED VI SORPASSERÀ DA DESTRA PERCHÉ:

- La nuova visuale dal casco è incredibile.
- Le corse in notturna sono un'emozione vera.
- I modello di guida è più realistico.
- Le Intelligenze Artificiali non sono più come in *Shift*.

NON si chiama più *Need for Speed*, e un motivo c'è. Il primo *Shift* è stato una felice anomalia nel continuum della serie, storicamente improntata su corse spettacolari agli antipodi della simulazione, e ha riscosso un successo tale, da giustificare un secondo episodio.

Quale occasione migliore, dunque, per trasformarlo in un marchio a sé stante, pronto a competere con gli altri grandi del genere? *Shift 2: Unleashed* fa parte della grande famiglia di *NfS*, con la quale condividerà funzioni come Autolog, ma continuerà a sfrecciare sulla propria strada, guidato dalle sapienti mani di Slightly Mad Studios, cui è stato affiancato un executive producer preso in prestito da DICE (quelli di *Battlefield*).

La grande esperienza simulativa dello studio, dunque, si è incontrata con la mentalità di un veterano degli sparatutto in soggettiva, ottenendo un approccio tutto nuovo alle solite gare. Il gioco è stato tarato sulla fisicità degli impatti, sulla violenza delle competizioni, sul brivido a metà tra paura ed esaltazione regalato dalla velocità. Le auto si distruggono fin nei minimi dettagli grazie a un nuovo sistema di danni e incidenti, e il rombo dei motori alla partenza ricorda l'urlo dei 300 spartani alle Termopili, con un'intensità che spicca su tutte le altre simulazioni sul mercato. Questa sensazione è rafforzata dalla nuova Helmet Cam, ossia la visuale dal casco, che

"IL ROMBO DEI MOTORI RICORDA L'URLO DEI 300 SPARTANI ALLE TERMOPILI"

elabora ulteriormente la soggettiva dell'anno scorso. La tanto acclamata visuale del primo *Shift* è stata potenziata con un nuovo livello di dettaglio, che tiene conto tanto della velocità quanto degli urti e dell'inerzia. Accelerando, si percepisce lo spostamento della testa verso il sedile, e le frenate più brusche avvicinano rapidamente l'inquadratura al parabrezza. Allo stesso modo, le curve vengono seguite dal collo, e gli urti provocano violenti scossoni e momentanei blackout della vista. Si tratta di movimenti piccoli, a tratti impercettibili, ma che faranno una grande differenza per chi cerca una simulazione accurata anche dal punto di vista estetico.

Per il resto, gli sviluppatori stanno lavorando sul realismo, calibrando finemente le tante auto disponibili e rivedendo alcuni aspetti del motore fisico. Non abbiamo avuto modo di confrontarlo direttamente con quello del vecchio *Shift*, ma l'impressione è che gli aspetti più eccessivi, come la gestione dello sterzo, siano stati ridimensionati. Altro importante cambiamento riguarda le Intelligenze Artificiali, che prima di lanciarsi in sorpassi azzardati (o addirittura in urti) considereranno le posizioni in classifica, come i piloti del mondo reale. E nel caso fosse necessario specificarlo, *Shift 2: Unleashed* ha una grafica da urlo, capace di giocarsi al photofinish la sfida con gli altri big del settore.

GIOCHI COMPUTER



Ecco la Helmet Cam in tutta la sua gloria digitale. La visibilità è ridotta, rispetto alle inquadrature classiche, ma la resa è impressionante.



Le corse in notturna sono uno degli obiettivi di *Shift 2*. Gli sviluppatori vogliono ricreare la paura che si prova su un bolide, in una strada poco illuminata.



Il motore grafico è una versione pesantemente riprogrammata di quello del primo *Shift*.



L'ossessione per le auto colpisce ancora: tutte le vetture presenti sono riprodotte con cura certosina, interni inclusi.

DATA DI USCITA 2011

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Slightly Mad Studios
- **Provenienza:** Londra
- **Inizio carriera:** 2009
- **Storia:** Slightly Mad Studios nasce da Blimey!, che a sua volta nacque da SimBin. In buona sostanza, tre grandi nomi della storia delle simulazioni di corse
- **Li conosciamo per:** *Need for Speed: Shift*

ATTENDERE PREGO!

C'è tempo prima dell'uscita: i meccanici di Slightly Mad sono ancora al lavoro!



Buon Natale! Se avete fatto i bravi troverete sotto l'albero schede grafiche, dissipatori e tanti giochi per trascorrere in maniera improduttiva le vacanze invernali. Se siete stati cattivi, invece, Babbo Natale saboterà personalmente il vostro PC e vi toccherà giocare a tombola con i parenti. Felici News!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Bug al lancio

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Aggiornamento sullo stato della versione PC dell'FPS di Treyarch.

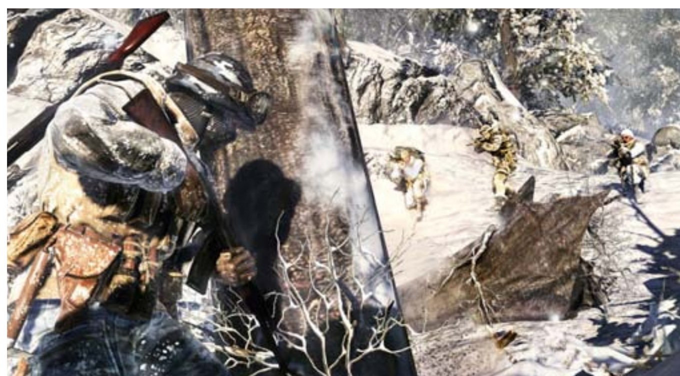
GALLERY





OGNI anno, in un modo o nell'altro, *Call of Duty* riesce a sollevare un polverone di polemiche, dovute a scelte impopolari, come l'esclusione dei server dedicati in *Modern Warfare 2*, o a problemi tecnici che, per nostra sfortuna, questa volta si concentrano proprio sulla versione PC.

In risposta a tutti i lettori che ci hanno chiesto chiarimenti sulla situazione, esaminiamo nel dettaglio gli errori commessi e le potenziali soluzioni. Tanto per cominciare, noi di GMC vogliamo chiarire che abbiamo giocato alla versione PC di *Black Ops* negli studi di Treyarch, su un computer che per ovvi motivi era molto potente, e non ci siamo imbattuti in nessun bug evidente. Abbiamo anche provato le modalità online, ma visto che il gioco non era ancora giunto nei negozi, tutte le partite sono avvenute sui server di Treyarch. Nella nostra recensione, dunque, abbiamo valutato *Black Ops* per il suo valore dal punto di vista del game design, forti della nostra prova senza intoppi. L'uscita di un gioco molto atteso, però, coincide sempre con la scoperta d'innumerevoli bug (cinque milioni di giocatori che spolpano un gioco per 24 ore consecutive valgono più di qualunque team di tester professionisti, per ragioni prettamente statistiche), che solitamente vengono risolti in tempi brevi da qualunque sviluppatore che si rispetti. Prima di conferire il nostro 9 a *COD*, dunque, abbiamo tenuto conto dei potenziali problemi in cui il gioco sarebbe potuto incappare al lancio e, alla luce dell'alta qualità e quantità dei contenuti, abbiamo deciso di premiare l'eccellente lavoro di Treyarch, certi che gli inevitabili bug sarebbero stati rapidamente eliminati.





"I problemi si sono rivelati più gravi e diffusi del previsto"

Detto questo, quando il gioco è arrivato sugli scaffali, i problemi si sono rivelati più gravi e diffusi del previsto, e hanno causato una motivata ondata di sdegno nel mondo dei giocatori PC. Sono emersi errori nella gestione dei core e di alcune schede video, responsabili di frame rate al di sotto del minimo sindacale, buchi nella campagna in singolo, e qualche glitch di troppo nelle partite multiplayer. Sono problemi gravi e a Treyarch e Activision Blizzard va, dunque, la nostra ufficiale tirata d'orecchi. Constatiamo con piacere, però, che il team di sviluppo ha già sfornato una patch (che, stando ai forum di Steam, ha risolto tutto per molti utenti), e ne ha promesse altre nei giorni a venire.

Il problema non si sarebbe dovuto verificare, ma se non altro la risposta è appropriata e tempestiva. Speriamo che Activision Blizzard impari dal proprio errore. *Call of Duty: Black Ops* è un gioco eccellente, ma un simile scivolone lo ha messo momentaneamente in cattiva luce.

GIOCHI COMPUTER

Mistero

NOVITÀ DA BIOWARE

I creatori di Mass Effect e Dragon Age ci stuzzicano con un trailer.

Ultimamente, i grandi nomi dell'industria videoludica hanno preso l'abitudine di annunciare gli annunci.

Sono sempre più frequenti, infatti, i trailer che comunicano che in un futuro più o meno prossimo verrà pubblicato un altro trailer che conterrà ghiotte informazioni. BioWare ha mostrato al pubblico un breve filmato, il cui protagonista è un nuovo, misterioso gioco. Viene mostrato in una manciata di fotogrammi seguiti dalla data in cui ci sarà dato sapere qualcosa di più (11 dicembre). Abbiamo un soldato, un'ambientazione apparentemente futuristica, e nient'altro, ma ciò è bastato a scatenare la fantasia. Tra le tante ipotesi, si è affermata una voce di corridoio secondo cui il progetto del mistero sarebbe un FPS ambientato nell'universo di *Mass Effect* (**www.facebook.com/masseffect**). L'idea è sensata, sia per ragioni commerciali, sia per la recente politica di assunzioni di BioWare, ma è assolutamente troppo presto per parlare.



Un marine spaziale? Un soldato moderno? Un annuncio? Di certo, così a occhio, il nuovo titolo di BioWare non sarà un gioco pacifista.

Data di uscita: Almeno nel 2012
Internet: www.bioware.com

FPS

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM

DICE sforna un contenuto scaricabile con i fiocchi.

Gli svedesi di DICE, in occasione dello showcase invernale di EA, ci hanno fatto provare il nuovo add on di *Bad Company 2*, ambientato in Vietnam.

Si tratta di un pacchetto con quattro mappe inedite e un sacco di armi, che metteremo a frutto in un'ambientazione diversa, caratterizzata da uno stile dei livelli che riflette la struttura del paesaggio vietnamita. La mappa che abbiamo provato aveva meno spazi aperti di quelle di *Bad Company 2*, con alberi ed edifici che bloccavano la linea di tiro dei cecchini (costretti, quindi, a spostarsi frequentemente) e strutture collinari che si rivelavano uno spasso nelle modalità di attacco e difesa. Nonostante l'uscita, stando a EA, sia imminente, non abbiamo ancora dettagli sulla data precisa e sul prezzo del download, ma l'acquisto con buona probabilità sarà un must per tutti i fan di *Battlefield*.



Grafica e motore, a parte le naturali differenze stilistiche, sono come in *Bad Company 2*.

Data di uscita: imminente
Internet: www.battlefieldbadcompany2.com/vietnam

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Empires Online	Microsoft	2011	● (verde)
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Inizio 2011	● (arancione)
Batman: Arkham City	Warner Interactive	Autunno 2011	● (verde)
BioShock Infinite	2K Games	2012	● (rosso)
Brink	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Bulletstorm	EA	Febbraio	● (verde)
Crysis 2	EA	25 Marzo	● (verde)
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● (arancione)
Dead Space 2	EA	Gennaio	● (verde)
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	Marzo	● (arancione)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
DiRT 3	Codemasters	2011	● (arancione)
Dragon Age II	EA	Marzo 2011	● (verde)
Duke Nukem Forever	Take Two	Metà 2011	● (arancione)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Fine 2010	● (verde)
Fable III	Microsoft	2011	● (arancione)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (verde)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (rosso)
Homefront	THQ	Marzo	● (verde)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● (arancione)
Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord	Warner	2011	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	2011	● (arancione)
Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	2011	● (arancione)
Rage	EA	2011	● (arancione)
Shift 2: Unleashed	EA	2011	● (verde)
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● (arancione)
The Sims: Medieval	EA	2011	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2011	● (verde)
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	● (arancione)
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Metà 2011	● (arancione)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

Avventura punta e clicca

GRAY MATTER

Un gioco che farà lavorare la nostra materia grigia!



Koch Media ha annunciato la distribuzione di *Gray Matter*, la nuova avventura di Jane Jensen, nota per la serie di *Gabriel Knight* e per il suo apporto a *Kings Quest* e *Police Quest*.

La storia è un mix d'inquietanti avvenimenti, in perfetto stile Jensen, che seguiranno la solitaria vita di David Styles, un neurobiologo recentemente rimasto vedovo. Alla sua porta busserà una ragazza, che diverrà la sua assistente, con la quale investigherà su misteriosi avvenimenti, trovandosi preso in un vortice di stranezze sovrannaturali. E pensare che, qualche anno fa, c'era chi piangeva la morte delle avventure punta e clicca. Ora il genere è più in salute che mai.

Data di uscita: 27 gennaio 2011
Internet: www.graymatter-game.com



Dal glorioso passato di Sierra a una nuova avventura: Jane Jensen è tornata!

MMOG

APB

Il ritorno dello sfortunato MMOG?

In settembre, a poco più di due mesi dal lancio, lo sfortunato *APB* di Realtime Worlds ha chiuso i battenti, a causa di problemi economici della compagnia e della scarsa risposta del pubblico.



Una seconda possibilità per la sfortunata creatura di Realtime Worlds. Sarà la volta buona?

Ora i diritti del gioco sono stati acquistati da GamersFirst, che nei prossimi mesi lo trasformerà in una piattaforma free2play, giocabile quindi senza abbonamento. Bjorn Book-Larrson, di GamersFirst, spiega che il modello di vendita originale di *APB*, che prevedeva l'acquisto del gioco e il pagamento di un abbonamento, non era adatto alla situazione, ed è convinto che con l'esperienza del suo team nei giochi free2play, *APB* darà vita a una folta comunità "a lungo termine". Non possiamo che dirci contenti di questa seconda possibilità.

Data di uscita: 2011
Internet: www.gamersfirst.com

Avventura punta e clicca

KAPTAIN BRAWE A BRAWE NEW WORLD

Un kapitano cowaggioso punta e clicca sui nostri schermi.

Ci sono avventure grafiche che cercano di avere un look moderno e contemporaneo, affrancandosi dalla convenzioni dell'età d'oro di Sierra e Lucas.

Kaptain Brawe non fa parte di questo gruppo. Si tratta di un punta e clicca bidimensionale, perfettamente aderente allo stile classico del genere, con enigmi, oggetti da combinare e una buona dose di humour. Lo stile grafico è delizioso, le musiche sono molto godibili, e le battute strappano sempre un sorriso. Non sarà una grande produzione di Telltale, ma chiunque sappia cos'è lo SCUMM dovrebbe almeno dare un'occhiata al trailer. Sul prossimo numero di GMC troverete la recensione di *Kaptain Brawe*.



Internet: www.kaptainbrawe.cateia.com

Azione

BATMAN: ARKHAM CITY

I paparazzi di Gotham City scattano tre nuove immagini di Batman.







Ecco i gadget all'opera: che Batman sarebbe, senza Batcintura?

Tre nuove immagini possono sembrare poco, ma dopo il successo del primo episodio, *Arkham City* è uno dei titoli più attesi dagli appassionati di videogiochi e dell'uomo pipistrello in generale.

Questi tre scatti mostrano bene il nuovo stile grafico, un po' più fumettoso del capitolo precedente, gli immancabili gadget tecnologici del Crociato Incappucciato e un'iconica posa da gargoyle. Ce n'è abbastanza da tenere impegnata la fantasia dei fan, come da copione. Certo è che quest'anno, con tutta quest'attesa, il gioco dovrà essere ancora più bello, per non deludere le aspettative.

Data d'uscita: autunno 2011
Internet: www.batmanarkhamcity.com

Azione/Piattaforme

UN NUOVO PSYCHONAUTS

Tim Schafer si dice pronto per un seguito.

Il mondo delle console lo conosce principalmente per il recente *Brutal Legend*, ma noi giocatori su PC lo ricordiamo per chicche come *Grim Fandango* e *Psychonauts* (oltre che per il suo apporto a *Monkey Island* e *Day of the Tentacle*).

Parliamo di Tim Schafer, che in una recente intervista si è detto pronto a lavorare a un seguito del geniale *Psychonauts*, e che ha solo bisogno di un publisher disposto a investirci. Inizialmente, il gioco non brillò per copie acquistate, ma la sua qualità e il suo status di culto lo hanno reso un piccolo successo su Steam, dove sta continuando a vendere in barba al tempo che passa. Buona fortuna, Tim. GMC ti augura di trovare un publisher, e guai a te se ti dimentichi dei PC. . .

MMORPG

VINDICTUS

Un nuovo MMORPG free2play entra in Beta pubblica.



La grafica e lo stile vanno ben oltre la media dei MMORPG coreani.

Solitamente non pubblichiamo nelle News tutti i MMORPG coreani che escono, perché altrimenti la rubrica occuperebbe venti pagine e traboccherebbe di titoli inadatti ai palati occidentali.

Quando è opportuno, però, facciamo un'eccezione, come nel caso di *Vindictus*, un MMORPG basato sul motore Source di Valve. Il gioco sfrutta un particolare sistema di combattimento, completamente alieno agli attacchi automatici che impazzano nel genere, e prevede una maggiore interazione da parte del giocatore, che potrà anche sfruttare l'ambiente per danneggiare i nemici. *Vindictus* si sta ritagliando un piccolo spazio nell'affollato mondo dei MMORPG, e stando agli sviluppatori arriverà in Europa entro la fine del 2010.

Data di uscita: 2010
Internet: http://vindictus.nexoneu.com

PILLOLE

PORTAL 2 IN RITARDO

Steam ha confermato che *Portal 2*, invece che a febbraio, uscirà il 18 aprile. Speriamo che i ritardi non si moltiplichino, perché di *Half-Life: Episode 3* ce n'è già uno, e basta e avanza.

I PIRATI DI STARCRAFT II

Cifre inquietanti per la pirateria dell'ultimo RTS Blizzard: secondo le ultime stime, le copie scaricate via torrent sono più di due milioni, una frazione significativa della comunità del gioco. Considerando che la cifra non conta le copie illegali ottenute in altri modi (comprate o scaricate da altri network P2P), c'è poco da stare allegri.

DIABLO III SU CONSOLE

Pur sottolineando che non si tratta di un annuncio ufficiale, Blizzard ha riconfermato il suo interesse in un eventuale *Diablo III* su console, incoraggiando tutti i programmatori che si sentono all'altezza a fare una visita alla sezione "Jobs" del loro sito.

GAMES FOR WINDOWS LIVE SI RINNOVA

Lo store online di Games for

PILLOLE

Windows LIVE è stato rinnovato nella grafica e nella struttura, e permette ora di acquistare i giochi direttamente dal sito, in euro o in Microsoft Point. Il lancio è stato accompagnato da una serie di offerte, che per il momento però non sembrano competere realmente con quelle di Steam.

RITARDI PER UBISOFT

Ubisoft ha comunicato il rinvio di *Ghost Recon: Future Soldier* e di *Driver: San Francisco*, che usciranno quindi dopo marzo 2011 (chiusura dell'anno fiscale in corso). Una mossa per evitare la concorrenza, o per dare più tempo agli sviluppatori? In ogni caso, meglio un gioco in ritardo che uno affrettato.

FABLE III C'È

È in ritardo, nonostante l'uscita su console, ed è sparito completamente dai radar dei nostri PC. In risposta alle preoccupazioni del popolo del mouse, la stessa Lionhead ha confermato attraverso Twitter che *Fable III* per PC esiste e ancora in sviluppo.

Gioco di ruolo

DRAGON AGE 2

EA e BioWare presentano la bella Isabela.

In occasione dello showcase invernale di EA, BioWare ha mostrato alcune novità di *Dragon Age 2*, con un personaggio e la nuova concezione dei rogue.

Parliamo innanzitutto di Isabela, capitano di una nave pirata nonché superba ammaliatrice: nonostante non sia del tutto corretto definirla "nuova", anche perché ha fatto una comparsa in *Origins*, la sua presenza sarà uno dei punti cardine di *Dragon Age 2* (e la dice lunga sulla quantità di anni che separano i due episodi). Isabela è un rogue, quindi eccelle nel combattimento furtivo, che stando a BioWare sarà più efficace e appetibile per i giocatori. La versione in prova era quella per Xbox 360, e ci è sembrata un po' troppo d'azione per essere un gioco di ruolo: molto movimento, comandi immessi manualmente e un numero ridotto di abilità. Ha senso, considerando che le console devono gestire tutto con un controller, ma ci auguriamo che la versione PC rimanga fedele alle sue *Origins*.


Nonostante lo sviluppatore sia lo stesso, la grafica di *Dragon Age 2* sembra un po' meno curata di quella di *Mass Effect 2*.

Data di uscita: 2011
Internet: http://dragonage.bioware.com/da2

Online

ONLIVE IN PARTENZA

Il primo vero banco di prova del gioco in streaming.

Dopo una fase sperimentale, OnLive parte ufficialmente negli Stati Uniti, fissando l'uscita della sua micro-console per il 2 dicembre.

L'hardware, lo ricordiamo, serve se si vuole giocare attaccandosi alla TV di casa, ma chiunque potrà scaricare gratuitamente il client da usare sul proprio PC (o Mac). Al momento, il servizio sembra non essere attivo in Europa, ma la prospettiva è interessante. Ricordiamo, per chi si fosse perso le puntate precedenti, che OnLive propone un vasto catalogo di videogiochi in streaming, che delega tutto il calcolo a delle macchine in remoto, permettendo di giocare su qualunque macchina sia connessa alla Banda Larga. Considerando le condizioni delle connessioni italiane, solo pochi giocatori potranno provare (e magari adottare) questo sistema, ma l'idea è brillante. Staremo a vedere.



Ecco la "console". Potremo comodamente scaricare un client per i nostri PC.

Data di uscita: 2010
Internet: www.onlive.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST DI NATALE

Quella di Natale è la notte più magica dell'anno. Per questo motivo abbiamo deciso di proporvi un Contest incantato, mettendo in palio dei favolosi prodotti targati Cooler Master e le prestigiose Collector's Edition di Fallout: New Vegas!

I PREMI IN PALIO



1° Classificato

Case HAF X + Fallout: New Vegas Collector's Edition





2° Classificato

Case HAF 012 + Fallout: New Vegas Collector's Edition





3° Classificato

Mouse Sentinel Advance + Fallout: New Vegas Collector's Edition





4° Classificato

Mouse Inferno + Fallout: New Vegas Collector's Edition





5° Classificato

Fallout: New Vegas Collector's Edition



Come partecipare

Quello che vi chiediamo è di **inventare il vostro incantesimo videogiocoso di Natale**. Come tutti gli incantesimi, però, deve essere in versi. Non è importante la metrica, basta che le strofe siano in rima e che abbiano come soggetto i videogiochi. Vi raccomandiamo originalità e simpatia. La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, i 5 incantesimi più fantasiosi, premiandone gli autori. È consentito l'invio di un solo incantesimo videogiocoso; in caso contrario, verrà preso in considerazione il primo pervenuto.



Le vostre creazioni vanno inviate solo via e-mail a
contest.blog.gmc@sprea.it
entro e non oltre la mezzanotte del 3 gennaio 2011



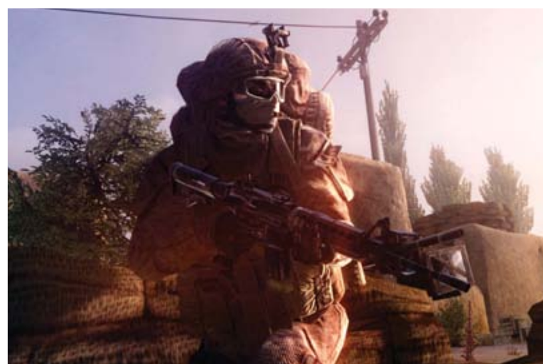
ISTANTANEA SU: *OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER*

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters
- **Genere:** Sparatutto tattico
- **Requisiti di sistema:** Il motore grafico è tutto nuovo, quindi ipotizziamo che per far girare *Red River* ci vorranno almeno una CPU Dual Core, 2 GB RAM e una scheda 3D 512 MB
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Nei Negozi:** 2011
- **Perché aspettarlo:** Per sperimentare una guerra senza le approssimazioni dei moderni sparatutto.



Gli effetti di luce sono solo uno dei fiori all'occhiello del nuovo motore grafico.







I modelli dei soldati sono pensati per rendere immediatamente riconoscibili le classi.



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Codemasters prepara la sua campagna orientale, destinazione Tajikistan.

AIUTO!
Se non avete mai provato un gioco come questo, l'ostacolo iniziale è formidabile. Basta un colpo per finire a terra, e l'ampiezza delle mappe impone un ragionamento tattico che supera di gran lunga la media degli FPS moderni. Per questo, pur non ammettendo deroghe sui danni e sulla mortalità, Codemasters ha predisposto un sistema di aiuti, che guiderà i principianti con approfonditi tutorial e agevolerà la mira dei meno esperti.

MENTRE il mondo degli sparatutto in prima persona si fa ogni giorno più affollato, il lato più simulativo del genere è e rimane una nicchia di mercato, che orbita sempre intorno agli stessi due nomi: *ArmA* e *Operation Flashpoint*.

Ricordate la storia? Bohemia Interactive diede vita al primo *Operation Flashpoint*, per poi passare allo sviluppo di *ArmA* e *ArmA II* dopo la separazione da Codemasters. Quest'ultima, avendo mantenuto i diritti sul marchio, ha affidato lo sviluppo di un seguito, *Operation Flashpoint: Dragon Rising*, a un suo team interno e adesso è in arrivo un nuovo capitolo della serie, firmato dallo stesso studio, dal nome in codice *Red River*. Tutto chiaro?

Siamo volati direttamente in Inghilterra, al quartier generale di Codemasters nel Warwickshire, per vedere in anteprima esclusiva tutte le novità del nuovo capitolo. "Per *Red River*", esordisce Sion Lenton, creative director del progetto, "ci siamo immaginati un conflitto moderno in Tajikistan, una terra affascinante e perfetta per il nostro scopo". In effetti, a ben pensarci, permette un approccio fantapolitico, ma al tempo stesso verosimile, considerando le turbolenze militari della zona, e presenta un paesaggio variegato e affascinante. "Vogliamo che i giocatori abbiano l'impressione di guardare dei reportage di guerra al telegiornale, percependo la verosimiglianza anche dai dettagli del mondo di gioco".

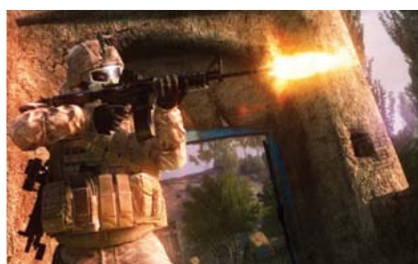
La mappa in sé è grande come quella di *Dragon Rising*, ma i paesaggi sono molto più vari e, pur essendo modellati su dati geografici, sono stati ritoccati per prestarsi meglio alla giocabilità. Passeremo attraverso diversi ecosistemi, dalle pianure ai rilievi, godendoci il panorama e sperimentando esigenze tattiche che cambiano realmente in base al paesaggio. Sì, perché a differenza di molti altri sparatutto senza velleità simulative, qui il livello non sarà un corridoio con un inizio e una fine: i nemici potranno rintanarsi nei vicoli delle città, ritirarsi sui rilievi, o anche solo tenderci qualche sapida imboscata grazie alla loro superiore conoscenza del territorio. Tale dinamismo mancava a *Dragon Rising*, ed è un ottimo segnale dell'esperienza accumulata dallo studio di sviluppo. Il Tajikistan, stando a Lenton, sarà anche il teatro di una trama intensa,




Le armi sono riprodotte sin nei minimi dettagli, dal movimento del mirino al suono dei grilletti.

DOLORE INCOMMENSURABILE
Red River simula accuratamente anche il lato più truculento e terrificante della guerra, riproducendo con cura i danni dei proiettili e delle esplosioni. Abbiamo visto i vari livelli delle ferite che possono riportare i soldati, e possiamo assicurarvi che, al di là del videogioco, la visione non è consigliabile ai deboli di stomaco.






L'alternarsi dei paesaggi imporrà diverse strategie d'attacco (o di difesa).

divisa in tre atti, che seguirà le avventure della nostra squadra e di altre due divisioni (che rimarranno controllate dal computer).

Scenario a parte, la filosofia di *Operation Flashpoint* è che quasi tutti i proiettili sono letali e, nei rari casi in cui si sopravvive, bisogna tamponare le ferite e fermare le emorragie. La simulazione di *Red River*, però, non si ferma alla fedeltà delle armi e all'efficacia dei proiettili, e propone un numero magico che manderà in fibrillazione tutti gli appassionati del genere: il numero quattro. Quattro, come le classi disponibili, e quattro come il numero di giocatori cooperativi disponibili in tutte le modalità, inclusa la campagna principale. L'idea di Codemasters è di riprodurre l'unità base del corpo dei Marine, con un caposquadra, un granatiere, un fuciliere e un mitragliere. Ogni soldato è specializzato in armi diverse, cui potrà associare diversi accessori per ridurre la dispersione, aumentare la precisione sulla distanza o stabilizzare la mira. Ogni personaggio, dunque, va giocato e interpretato in base al suo ruolo, che considerando il livello di difficoltà è fondamentale per la sopravvivenza di tutto il team. Questo meccanismo, nei piani degli sviluppatori, garantirà una totale rigiocabilità della campagna, e una maggior longevità della modalità online, che del resto accantonerà del tutto la competizione in favore di una serie di sfide cooperative. È una scelta particolare, ma sensata, che marca ulteriormente la differenza tra *Operation Flashpoint* e gli altri titoli sul mercato. La struttura dei deathmatch avrebbe per certi versi violato lo spirito del gioco, creandone un'approssimazione o impoverendolo dei suoi punti chiave.

"L'IDEA È DI RIPRODURRE L'UNITÀ BASE DEL CORPO DEI MARINE"

L'Intelligenza Artificiale, come prevedibile, è l'altro punto su cui Codemasters ha messo al lavoro i suoi migliori programmatori. I nemici e gli alleati devono comportarsi in maniera sensata, e hanno davanti a loro un insieme di variabili ben più complesso di quanto succeda negli sparatutto lineari. È presto per pubblicare le nostre impressioni in proposito (anche perché la versione dai noi provata era ancora ben lontana dalla fase Alpha, e come tale ancora passibile di decine di modifiche), ma di certo possiamo dire che i nemici non stanno a farsi sparare come piattelli, e si muovono attivamente sfruttando ogni particolarità del territorio. Il tutto, dal punto di vista tecnico, è impreziosito dall'ultima versione del motore Ego, lo stesso di *DiRT*, che consente una gestione eccellente del fumo e degli effetti particellari.

Al momento, la bellezza grafica si paga a caro prezzo in termini di fluidità, ma già adesso, a distanza di mesi dall'uscita, *Red River* è una gioia per gli occhi, e ha un framerate sufficiente a garantire una giocabilità accettabile. C'è ancora tanto da fare per trasformare *Operation Flashpoint* nella simulazione bellica che può diventare, ma le premesse sono di prima qualità.

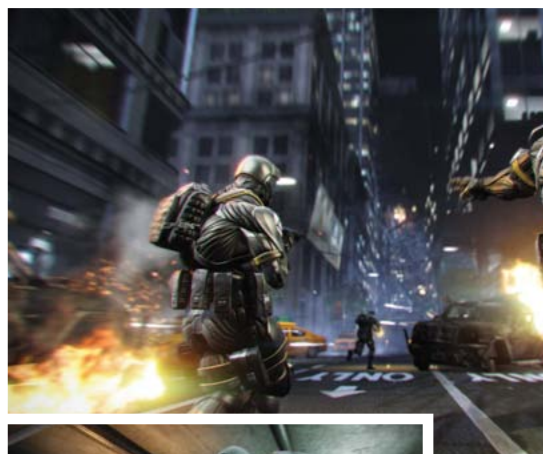


ISTANTANEA SU: *CRYSIS 2*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Crytek non si è ancora pronunciata sui requisiti di sistema, ma negli uffici dei programmatori troneggiava la scritta "Centinaia di schede grafiche sono morte di morte violenta"
- **Internet:** www.ea.com/games/crysis-2
- **Nei Negozi:** marzo 2011
- **Perché aspettarlo:** Per scoprire un multiplayer più personale grazie alla nanotuta.

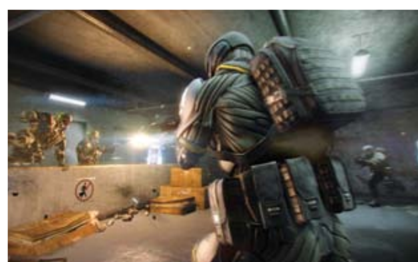


Ecco il modulo Aerial Combat in azione, che infligge danni ad area.





Con questo modulo, un avviso viene riprodotto ogni volta che il nemico si avvicina.



TARGHETTE IN SEQUENZA

In molti FPS, le serie di uccisioni consecutive (le cosiddette "streak") vengono ricompensate con aiuti strategici, come aerei radar, bombardamenti o casse d'armi. Succede anche in *Crysis 2*, ma con un'importante differenza: non basta uccidere un avversario; affinché conti per la sequenza, bisogna raccogliere la sua targhetta identificativa. L'idea, oltre ad aggiungere un po' di sfida, è perfetta per ridimensionare la potenza e l'importanza dei cecchini.

CRYSIS 2

La stagione autunno-inverno di Crytek propone un'elegante nanotuta potenziata, nel colore moda del 2011: sangue alieno!

TEMPO LIBERO

Avete tanto tempo libero? Sarete felici di sapere che, dopo aver raggiunto il livello 50, potrete reincarnarvi e ricominciare la salita dal primo livello, ottenendo sblocchi più prestigiosi. Ogni passaggio richiede almeno una trentina d'ore!

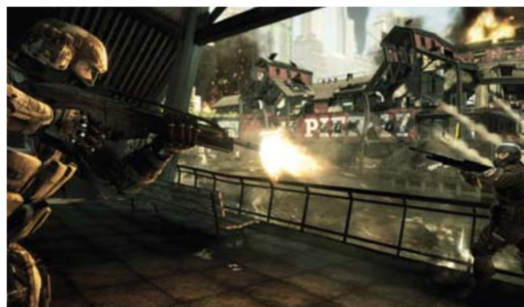
SUL numero di ottobre di GMC, il nostro Paolo Paglianti vi aveva raccontato le novità del multiplayer di *Crysis 2*, soffermandosi sulla modalità Nave Aliena e sulla struttura aperta e verticale delle mappe.

Dopo il turbinio di Colonia siamo tornati a trovare Cevat Yerli, fondatore e capo di Crytek, direttamente nel suo studio a Francoforte, per scoprire nuovi dettagli sulla vera protagonista del gioco: la nanotuta.

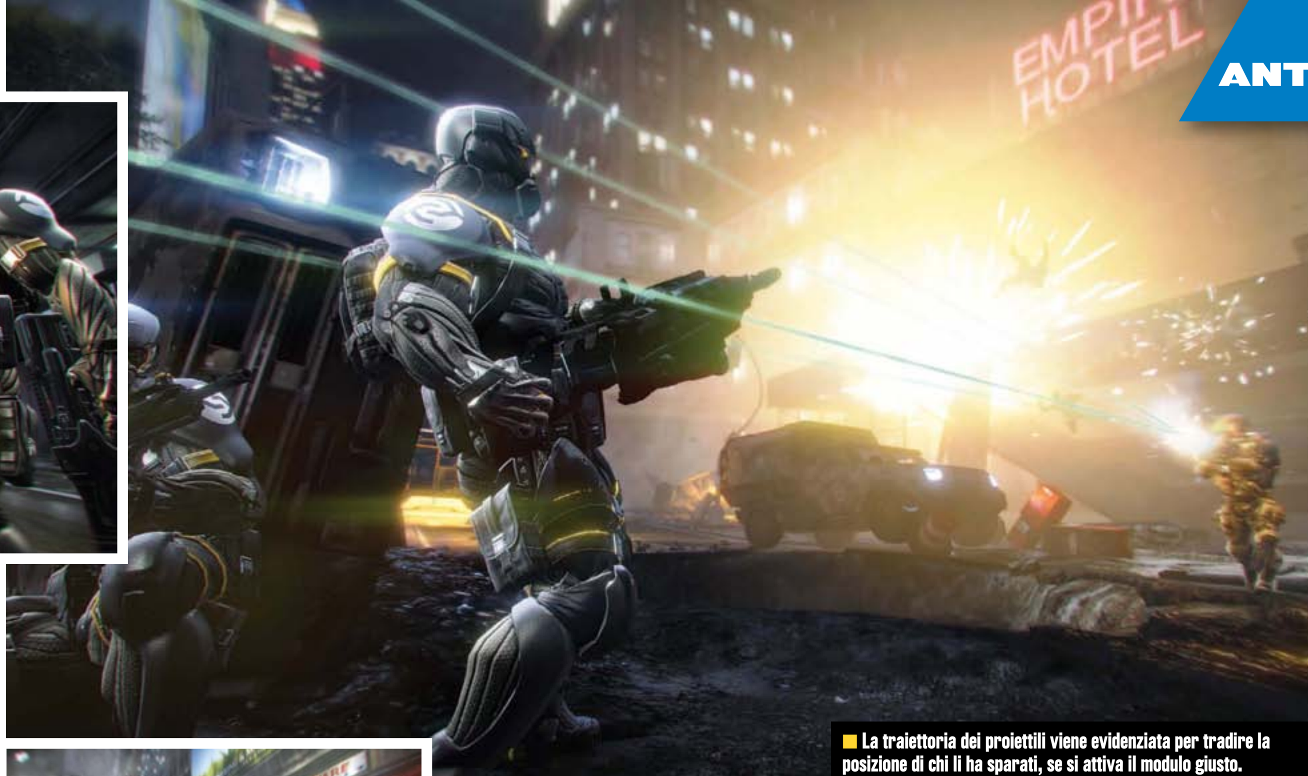
Nel caso vi foste persi le puntate precedenti, la nanotuta è un avanzato esoscheletro in grado di potenziare la resistenza, la forza fisica e i riflessi di chi l'indossa, arrivando addirittura a renderlo invisibile con un'avveniristica mimetica ottica. Questa trovata aveva reso particolare e interessante il primo *Crysis*, e giustamente torna in grande stile, con una serie di accorgimenti di game design pensati per farla spiccare ancora di più, esplorandone a fondo le possibilità. Tanto per cominciare, chi affronterà la campagna in singolo scoprirà che la nanotuta è molto più di un semplice oggetto dato in dotazione al protagonista. Con il proseguire della narrazione, inizieremo a interrogarci sulla sua vera natura, e anche sulla sua provenienza, il cui mistero attraverserà tutte le missioni.

L'intreccio, del resto, non è più un lavoro "amatoriale" di Crytek, perché la sceneggiatura è stata messa nelle sapienti mani di Richard Morgan, una delle promesse della fantascienza odierna, che ha rimaneggiato gli eventi del primo episodio collocandoli in una prospettiva molto più ampia. Nel corso di *Crysis 2*, dunque, osserveremo un'evoluzione nella nostra compagna d'avventure, ma impareremo a sfruttarla al massimo solo giocando in multiplayer. Partiamo dal presupposto che, almeno per quel che riguarda i fondamentali, *Crysis 2* abbraccia le convenzioni degli FPS in stile *Call of Duty*. Al termine di ogni partita ci vengono assegnati punti esperienza per salire di livello, ed è possibile scegliere tra varie classi predefinite o crearne una personalizzata. Le partite sono rapide, e affiancano i classici tutti contro tutti a modalità a obiettivi, che guideranno la battaglia in giro per i livelli. Questi ultimi, grazie alla maggior mobilità dei partecipanti, si sviluppano molto anche in verticale.

Il sistema adottato da Crytek, però, mette davvero l'accento sulla personalizzazione, aggiungendo un sistema di punti esperienza parallelo, che si dividerà in tre rami: Furtività,







La traiettoria dei proiettili viene evidenziata per tradire la posizione di chi li ha sparati, se si attiva il modulo giusto.

CRISI IN 3D
Abbiamo provato *Crysis 2* anche in 3 Dimensioni, e siamo rimasti positivamente colpiti dalla implementazione della tecnologia. Certo, non è ancora niente che ci faccia venire davvero voglia di investire i soldi per un sistema 3D.



I RADICALI LIBERI

Il motore e il gioco in single player sono stati sviluppati nella sede principale di Crytek, a Francoforte, mentre il multiplayer è stato affidato a Crytek UK. Si tratta, in realtà, del nuovo nome di Free Radical Design, il team di sviluppo noto per aver creato *Timesplitters*, un valido FPS con un'ottima sezione multiplayer. Sono ragazzi di grande talento, che grazie alla tecnologia di Crytek hanno sfornato un'esperienza all'altezza del loro curriculum.



La mimetica ottica permette interessanti sperimentazioni furtive.

Forza e Agilità. In base al tipo di uccisioni messe a segno, infatti, proseguiremo sui tre percorsi, che piano piano sbloccheranno dei moduli da applicare alla nanotuta. Potremmo paragonarli ai Perk di *Call of Duty*, in quanto possono essere attivati in numero limitato e conferiscono vantaggi durante la partita, ma sono molto più specifici, e influenzano l'andamento dei match ben più di un semplice bonus ai danni.

Per esempio, uccidendo molti avversari con attacchi in corpo a corpo, sbloccheremo il modulo Air Combat, che consentirà di battere con violenza contro il suolo producendo un intenso danno ad area. O ancora, sviluppando i riflessi con uccisioni dall'alto o in movimento, otterremo il modulo Threat Awareness (percezione della minaccia), che evidenzierà con linee colorate la traiettoria dei proiettili sparati nella nostra direzione, identificando immediatamente la posizione dell'aggressore. Anche la furtività darà i suoi frutti, con moduli come l'allarme di prossimità, che scatta quando un nemico si avvicina, o l'ologramma, una fedele riproduzione del nostro soldato che

"LA PERSONALIZZAZIONE DELLA NANOTUTA DÀ AL GIOCO UN ULTERIORE LIVELLO DI COMPLESSITÀ"

ingannerà i nemici meno attenti. Questo è solo un assaggio: ci saranno decine di moduli da assegnare a un numero ancora indefinito di slot, che con buona probabilità si presteranno alla creatività dei giocatori.

Durante un match contro altri giornalisti europei, per esempio, ci siamo trovati in una stanza contro due membri della squadra avversaria. Abbiamo attivato la mimetica ottica, disponibile in ogni tuta, piazzando rapidamente un ologramma che ha attirato il fuoco dei due nemici. Il resto, potete immaginarlo da soli… Il fatto è che l'utilizzo dei poteri della tuta e la personalizzazione dei moduli conferiscono al gioco un ulteriore livello di complessità. Tra l'altro, la particolare struttura dei livelli, decisamente più verticali rispetto alla concorrenza, rende l'esperienza fresca e unica, nonché una valida alternativa agli FPS più blasonati. Al momento, stando a quanto abbiamo visto nella versione Alpha di *Crysis 2*, ci sono ancora parecchi aspetti da sistemare, da piccoli dettagli come la risposta dei colpi a importanti accorgimenti come la calibrazione delle mappe. Nonostante la bellezza delle armi, l'impatto dei colpi è poco fisico, e spesso si finisce per non capire se i proiettili sparati sono andati a segno. Alcune mappe, inoltre, fanno confluire tutta l'azione in due soli punti, rendendo inutili molte zone e nuocendo al ritmo degli scontri. Sono problemi da non sottovalutare, più che comprensibili in una versione in corso d'opera, che ci auguriamo vengano risolti in tempo per l'arrivo sugli scaffali.

Per il resto, *Crysis 2* promette di bissare il successo del suo prestigioso predecessore, continuando la serie di successi firmata da Crytek.





■ In movimento la grafica mostra alcuni difetti. I programmatori, però, ci tengono a sottolineare che nella versione definitiva del gioco rimarremo a bocca aperta.



■ Osservare le forze d'occupazione al "lavoro" potrebbe turbare anche gli insensibili: sotto il profilo "cinematografico", *Homefront* è notevole.

ISTANTANEA SU: *HOMEFRONT*

■ **Casa:** THQ
■ **Sviluppatore:** Kaos Studios/ Digital Extremes
■ **Genere:** FPS
■ **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
■ **Internet:** www.homefront-game.com
■ **Nei Negozi:** Marzo 2011
■ **Perché aspettarlo:** Uno sparatutto che propone uno scenario attuale, ma inedito. La sceneggiatura, a opera di John Milius, potrebbe regalare parecchie emozioni.

GOLIATH: UN SIMPATICO DRONE

Già nelle prime fasi del gioco incontrerete un'arma decisamente intrigante, il Goliath: si tratta di un mezzo blindato privo di pilota, che potrete guidare indicandogli un bersaglio, un po'come quando si richiede il bombardamento di certe zone. Il Goliath dispone di due modalità di fuoco: una normale mitragliatrice, perfetta per i soldati nemici, e dei più potenti missili, che aiuteranno nell'eliminare i carri armati avversari. Anntenzione, però: non è indistruttibile, e mandarlo allo sbaraglio non sarà una scelta saggia.

HOMEFRONT

E se la Corea invadesse gli USA?

GUERRA LAMPO
Interrogati sulla durata dell'avventura, gli sviluppatori hanno risposto che *Homefront* si finirà in 6/8 ore circa. La promessa del team di sviluppo è che l'avventura sarà rigiocabile più volte, nonostante sia molto lineare. Dal nostro punto di vista, però, è più probabile che sia il multiplayer a tenere gli appassionati incollati al monitor dopo i titoli di coda.

SIAMO nel 2027 e il mondo continua a passarsela piuttosto male. Stati Uniti compresi, che sono stati addirittura invasi dalle forze coreane.

La salvezza è ora nelle mani della resistenza, cioè voi: un normale cittadino che, per amor di patria, decide di unirsi a chi vuole ricacciare l'aggressore. Quella di *Homefront* è una trama apparentemente semplice, che in mani sapienti potrebbe trasformarsi in un racconto molto appassionante, ma che rischia anche di scivolare facilmente nell'abisso dei luoghi comuni. Il suo destino è dunque affidato allo sceneggiatore, ma questa volta potrebbe andarci di lusso, considerando che gli sviluppatori hanno deciso di affidarsi a un nome decisamente noto.

Parliamo di John Milius, che ricordiamo con piacere per aver sceneggiato, tra gli altri, film quali "Conan il Barbaro" (di cui è stato anche regista) e "Apocalypse Now". Una persona esperta nel raccontare gli orrori della guerra, che tra l'altro sembra trovarsi particolarmente a proprio agio anche con i videogiochi, per lo meno giudicando i primi attimi di *Homefront*, quando il protagonista viene arrestato dalle forze d'occupazione e sbattuto su un pulmino che, girando per la città, gli offrirà panorami difficili da dimenticare: esecuzioni sommarie e violenze su cittadini disarmati. Sono solo pochi minuti molto crudi, ma bastano per capire che il gioco sarà suggerito a un pubblico adulto.

"È UN LUNGO TUNNEL STUDIATO PER ESALTARE"

Giusto il tempo di riprendersi dalle prime fasi, che viene il momento di darsi da fare: ci si trova in mano una pistola e si fa ufficialmente parte della resistenza, impegnata fra quartieri disastrati dai bombardamenti alla ricerca di sopravvissuti da salvare e di invasori da debellare. Gli scenari sono curati in ogni dettaglio, dimostrando come l'Unreal Ungine 3 si riveli ancora ottimo per ricreare ambienti spettacolari e credibili.

Abbiamo impiegato parecchio tempo nell'esplorazione del breve livello messoci a disposizione dagli sviluppatori, cercando di godere di ogni piccolo particolare. Manca completamente la libertà d'azione, nel senso che *Homefront* è un lungo tunnel studiato per esaltare, ma si può dire lo stesso della maggior parte degli FPS degli ultimi anni, che sacrificano la possibilità di muoversi a piacimento nel tentativo di rendere intenso ogni istante.

Se, dal punto di vista della narrazione e delle sequenze scriptate (ovvero predefinite dai programmatori), siamo rimasti colpiti dalla missione mostrataci, non possiamo dire lo stesso della giocabilità, che evidentemente necessita di alcuni ritocchi. L'Intelligenza Artificiale dei nemici, in particolare, è ancora indietro nello sviluppo, e la mancanza di un sistema di coperture degno di tale nome non riesce a far spiccare *Homefront* rispetto ad altri titoli. Consola sapere che i lavori sono ben lontani dal termine, e che i programmatori hanno garantito una serie di ritocchi sia alla grafica, ben lungi dall'essere definitiva, sia alla giocabilità. Non ci resta che attendere marzo per trarre le conclusioni.

GIOCHI COMPUTER



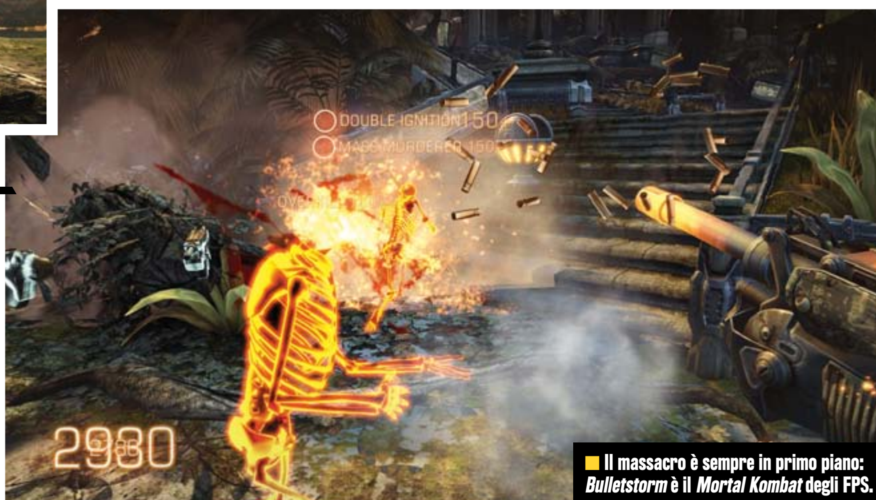


La grafica sfrutta l'Unreal Engine 3 alla grande, e propone scelte cromatiche ben più brillanti della media degli FPS.



CURRICULUM VIOLENTO

People Can Fly è un gruppo di programmatori polacchi che, dopo essersi fatto notare con *Painkiller*, è entrato nelle grazie di Epic Games. Cliffy B e soci, infatti, hanno deciso di investire nel team, acquisendone buona parte delle azioni nel 2007 e facendolo ufficialmente entrare nella loro famiglia. *Bulletstorm* è la grande occasione di People Can Fly per farsi notare dal mondo con un progetto di prima grandezza, con il budget e l'esposizione garantita da Epic e EA. I ragazzi, come vedete, sembrano determinati a non sprecarla.



Il massacro è sempre in primo piano: *Bulletstorm* è il *Mortal Kombat* degli FPS.

ISTANTANEA SU: *BULLETSTORM*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** People Can Fly
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www. bulletstorm.com
- **Data di uscita:** 22 febbraio 2011
- **Perché aspettarlo:** Per tornare agli albori degli FPS con una sana dose di ketchup e ultraviolenza.

BULLETSTORM

Un cocktail esplosivo di ultraviolenza e game design.

DOPO un primo assaggio alla fiera di Colonia, abbiamo nuovamente calcato le arene multiplayer di *Bulletstorm*, l'ultima fatica di People Can Fly (gli autori di *Painkiller*).

Bulletstorm è un FPS che raccoglie l'eredità testosteronica del genere, dalla furia di *Doom* alla sfrontatezza di *Duke Nukem 3D*, proponendo un ritmo di gioco veloce e un'ultraviolenza glorificata, che premia le uccisioni creative e incita i giocatori a interagire in maniera malvagia con le mappe. Tutto orbita intorno a tre fondamentali: la frusta, con la quale acchiappare e scaraventare i nemici in giro per i livelli, il calcio, creato per accanirsi sugli avversari, e le armi da fuoco, che in barba al realismo propongono fucili e mitragliatori in grado di far impallidire gli eccessi di *Borderlands*.



"È ESAGERATO E ASSURDO, MA STRAORDINARIAMENTE APPAGANTE"

Combinando questi tre elementi, si può uccidere con stile, mettendo la materia grigia al lavoro per infliggere inediti dolori ai nostri avversari. L'intera esperienza è pensata per essere fisica e intensa, e per sembrare reale nonostante le sue folli licenze "poetiche". Tirare una pedata sul fondoschiena a un nemico lo scaraventa in avanti, e rallenta momentaneamente il tempo per permetterci di prendere la mira, e decidere il suo miserabile futuro. Potremo scegliere di finirlo con un colpo di fucile a pompa dove non batte il sole, di mandarlo a sbattere contro gli aculei di un cactus, oppure di dargli fuoco e scaraventarlo contro i suoi alleati, per poi lanciare una bomba e colpire tutto il gruppo mentre è ancora in volo per l'esplosione. È esagerato e assurdo, ma straordinariamente appagante: ogni singolo colpo sparato ha un impatto evidente, che sottolinea il rapporto di causa ed effetto delle nostre azioni con il coreografico massacro che si consuma sullo schermo, e dà vita a competizioni esilaranti, ancora più divertenti dei livelli in single player che abbiamo provato in passato.

Detto così può sembrare un classico FPS, con l'aggiunta di un po' di goliardia di bassa lega, ma non fatevi ingannare dalle apparenze. *Bulletstorm* è volutamente triviale, nel suo eccesso di violenza, ma lo fa con un buon senso dello humour, una qualità di programmazione ineccepibile e, soprattutto, con un game design di tutto rispetto.



TEMPO DI DISTRUZIONE

Per gustarvi in anteprima un po' di azione al fulmicotone in salsa *Bulletstorm*, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).



ISTANTANEA SU: *MINECRAFT*

- **Casa:** Mojang Specifications
- **Sviluppatore:** Markus "Notch" Persson
- **Genere:** Libera esplorazione/ Sandbox
- **Requisiti di sistema:** Non ci sono ancora specifiche ufficiali, ma un normale PC da gioco o un Mac recente farà girare tutto alla grande.
- **Internet:** www.minecraft.net
- **Nei Negozi:** Parte della magia di *Minecraft* è il fatto che non sia finito, e si evolva insieme ai giocatori. Rimarrà in Alpha (o in Beta) ancora per un po'
- **Perché aspettarlo:** Non aspettatelo, è già qui! La versione Alpha è disponibile sul sito ufficiale per 9,95 euro.



Una casa è stata scavata dentro quella bizzarra conformazione rocciosa. Per trovare un posto simile ci sono voluti tre giorni di navigazione!





Minecraft fa leva sugli istinti primordiali dell'uomo: il bisogno di una tana e la tendenza verso l'alto.

PER FARE UN ALBERO

Il sistema di "creazione" (o crafting) di *Minecraft* permette di combinare i materiali raccolti per realizzare utensili e blocchi da costruzione. Con legno e pietra si ottengono spade, vanghe e picconi, con carbone e bastoni si fabbricano le torce (fondamentali per tenere lontani i mostri, di notte), e cuocendo la sabbia nella fornace ci si procura del vetro per le finestre. Nuove "ricette" per il crafting vengono aggiunte in ogni update, aumentando di fatto le possibilità del gioco.



MINECRAFT

Robinson Crusoe digitali, dispersi in mondi procedurali.

IN MINIERA!

Se volete vedere *Minecraft* all'opera, aprite il lettore QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).



Il retrogaming non è solo un esercizio di nostalgia, praticato da trentenni disillusi che rimpiangono i giorni felici della loro infanzia a 8 bit.

Chi ha avuto la fortuna di seguire i videogiochi durante il boom degli Anni '80 e '90, infatti, ricorda un mondo audace, fatto di esperimenti e innovazioni, privo di tutte le interferenze economiche dei giorni nostri. Per creare *Call of Duty: Black Ops* ci sono volute quasi trecento persone, al lavoro a tempo pieno per circa due anni, oltre a centinaia di computer e attrezzature all'avanguardia per il motion capture e il campionamento e trattamento dei suoni. Una spesa colossale, difficilmente viene rischiata per un progetto che non sia mirato a un pubblico ben definito, e quindi aderisca a canoni e standard ben affermati nei gusti delle masse. Eppure, se ripensiamo ai grandi nomi del settore (Will Wright, John Carmack, Sid Meier, Peter Molyneux e compagnia bella), le più grandi rivoluzioni della storia dei videogiochi sono nate da un'idea fuori dai ranghi, portata avanti da un singolo programmatore in lotta con le limitazioni tecniche delle macchine dell'epoca. Ed ecco, quindi, che il retrogaming si coniuga come l'archeologia di un'era in cui i videogiochi erano più liberi, selvaggi, e soprattutto non edulcorati dalle esigenze di mercato. Perché vi parliamo di tutto questo?

"È IL GIOCO CHE VOI VOLETE CHE SIA, E SFUGGE A OGNI CLASSIFICAZIONE"

Semplicemente perché *Minecraft* ci ha fatto provare lo stesso brivido della scoperta che avvertivamo mettendo un floppy nel drive del nostro 486 DX a 66 MHz. E badate, non ci riferiamo al vezzo artistico di recuperare la grafica pixellosa di un tempo, quanto alla qualità e alla quantità delle sue idee, e all'incredibile storia del suo sviluppo. *Minecraft* è un gioco indipendente, creato da un singolo programmatore, distribuito al pubblico ancor prima di essere finito. Visitando il sito ufficiale, infatti, potrete comprare a poco più di 9 euro la versione Alpha del gioco, che viene aggiornata di settimana in settimana con nuove funzioni, anche in base alla risposta degli utenti. Avviandola, verrete calati in un mondo enorme, generato casualmente, con l'unico scopo di divertirvi e sopravvivere. Di giorno si esplora, si scava, si costruiscono edifici e utensili, e di notte ci si rintana per difendersi dai mostri che proliferano con il favore dell'oscurità. C'è chi si diverte a scavare miniere alla ricerca di risorse, chi si concentra su grandi opere architettoniche, e addirittura chi, utilizzando metalli preziosi, costruisce circuiti per comandare porte, trappole, o persino rudimentali computer. C'è chi apre portali sul mondo infernale per estrarne le pietre rare, chi si fa una barca per andare all'avventura negli oceani inesplorati, e anche chi costruisce lunghe ferrovie per creare spettacolari video da caricare su YouTube.

Non ci avete capito niente, vero? È giusto così. *Minecraft* è il gioco che voi volete che sia, e sfugge a ogni classificazione. Investite questi 9 euro: scoprirete che un piccolo giochino "indie" dà la birra a mille produzioni milionarie.





DiRT 3

Dopo il successo di *DiRT 2*, Codemasters torna in grande stile con il terzo episodio della serie. Siamo volati a Cardiff per scoprire tutti i segreti di *DiRT 3*, in compagnia di Ken Block e dei suoi 650 cavalli. **Fabio Bortolotti** è pronto a svelarvi la nuovissima modalità gymkhana!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters Racing Studio
- **Data di uscita:** 2011
- **Internet:** www.facebook.com/dirt3game
- **Storia degli sviluppatori:** L'avventura di Codemasters inizia nel 1986, partendo da giochi per lo ZX Spectrum e allargandosi rapidamente a tutte le piattaforme dell'epoca. I "Codies" hanno attraversato tutta la storia dei videogiochi, passando dai pixel degli 8 bit alle meraviglie tecniche dell'Ego Engine.

CHI vi scrive fa questo mestiere da anni, videogioca dai tempi del Sega Master System, e ha seguito con passione tutti i progressi dei motori grafici e delle schede video dall'era della 3dfx.

Insomma, non è facile impressionarci, ingannarci o intortarci con un paio di immagini e un comunicato stampa scritto ad arte. Ciononostante, arrivando all'evento organizzato da Codemasters per presentare *DiRT 3*, siamo caduti vittime del nuovo trailer che veniva mostrato sugli schermi vicino al bar.
Non abbiamo pensato: "Guarda il nuovo gioco", bensì: "Bella, questa ripresa di rally", per poi renderci conto che stavamo assistendo a un video realizzato con la nuova modalità gymkhana (su cui ci soffermeremo più avanti). Da un lato ci siamo sentiti quasi offesi dalla nostra stessa svista, ma dall'altro abbiamo deciso che il terzo episodio della serie di Codemasters si presentava con un eccellente biglietto da visita. L'esperienza maturata in questi anni con i primi due *DiRT* e con *Race Driver: GRID* si vede e si sente, tanto nella presentazione quanto nella giocabilità, arricchita con funzioni inedite e tarata sulla risposta data dagli appassionati a *DiRT 2*.

La grande novità di questo nuovo capitolo è l'introduzione della modalità gymkhana, una disciplina che sembra il punto d'incontro tra una gara di rally e un contest di skateboard. Il fenomeno è stato lanciato da Ken Block, testimonial del gioco, che con un impressionante video su YouTube (**http://youtu.be/4TshFWSsrn8**) ha tenuto incollati ai monitor più di diciassette milioni di persone, lanciando una vera e propria moda nel mondo dei motori. Sebbene piccoli eventi dedicati a questa disciplina si disputassero in varie zone del mondo, l'approccio di Ken ha reso il tutto più spettacolare, mettendo in campo la macchina del marketing dei suoi sponsor e rischiando l'osso del collo con manovre ai confini della realtà.
La gymkhana classica prevede l'esecuzione di derapate, giri a otto intorno a vari ostacoli composti da coni e barili, e la memorizzazione di un percorso ben preciso, da superare senza infrangere le regole nel minor tempo possibile.
La gymkhana di Ken, invece, prevede un bolide preparato con un motore da 650 cavalli, sul quale sfrecciare in barba al buon senso all'interno di autodromi e percorsi misti, inseguendo il totale controllo della vettura con un fine alternarsi di acceleratore, freno a mano e controsterzo.

Considerando la popolarità dei video di Ken, Codemasters ha deciso d'implementare un'intera modalità dedicata alla gymkhana, che attraverserà la carriera del nostro pilota con un interessante sistema di sblocchi e una serie di percorsi appositamente creati per lo scopo.
Da un lato avremo gare ed eventi, organizzati con un sistema di regole sul quale non ci è ancora dato sapere nulla di dettagliato, mentre dall'altro avremo il DC Playground, un enorme spazio progettato da Ken Block per divertirsi ed esercitarsi. Ci sono rampe, coni, paraboliche e strettoie, con una disposizione che, ancora una volta, ricorda un classico skatepark. Giocando nel playground, ci verranno presentate le sfide DC, prove di grande abilità che chiederanno, per esempio, di passare in derapata sotto il rimorchio di un camion senza urtarne le ruote, oppure di eseguire un doppio otto intorno alla benna di una ruspa piazzata in mezzo alla pista.

Detto così può sembrare roba da gioco arcade, ma il livello di simulazione è lo stesso cui ci ha abituato la serie di *DiRT*. Eseguire i trick più complessi è una questione di controllo e coordinazione, che con tutta probabilità conquisterà anche chi inizialmente ha storto il naso all'idea. L'aggiunta della gymkhana non è da puristi, ma il livello di abilità richiesto è una chicca per veri appassionati. Vinta la diffidenza verso questo imbarbarimento del nobile sport a quattro ruote, anche i più scettici si appassioneranno alla gymkhana, che tra l'altro ha il pregio di premiare tanto la tecnica quanto la creatività del giocatore. Il bello del DC Playground, inoltre, è che si sbloccheranno nuove zone (con sfide extra) mano a mano che si prosegue nella carriera, ampliando di fatto il parco giochi a disposizione. Dulcis in fundo, la struttura della gymkhana ha permesso ai game designer di inventarsi tante modalità multiplayer, ancora avvolte nel mistero, che stando agli



D-BOX

Avete qualche migliaio di euro che vi avanza e una stanza da dedicare interamente ai simulatori di guida? Andate su **www.d-box.com** e procuratevi una poltrona da corsa come quella che abbiamo provato all'evento di Codemasters.

KEN BLOCK

Il principale testimonial di *DiRT 3*, Ken Block, è una figura storica del mondo degli sport estremi. Oltre a essere uno dei fondatori della DC, infatti, ha gareggiato in tutte le discipline dove l'osso del collo non è al sicuro: ha un passato in skateboard, snowboard, ma anche nel motocross. Recentemente, la sua carriera come pilota di rally è decollata, e i suoi video di gymkhana estrema lo hanno consegnato alla gloria di Internet. Lo abbiamo conosciuto e intervistato (tenete d'occhio **GamesVillage.it**, pubblicheremo presto il filmato), e ci ha colpito come, nonostante i suoi mille successi, sia una persona simpatica e alla mano. Lo spirito degli skater non mente mai!



KRIS, IL CALIBRATORE

L'altro grande testimonial di *DiRT 3* è Kris Meeke, giovane promessa del mondo del rally. Il suo apporto al gioco riguarda principalmente la taratura delle varie vetture, nella quale Kris assiste gli sviluppatori con la propria esperienza in pista e ai box. Il parere di Kris sul gioco è per forza di cose molto di parte, ma stando a quanto ci ha raccontato, il realismo nella riproduzione delle prestazioni dei veicoli e delle condizioni fisiche è giunto a un livello incredibile: "Siamo a un passo dall'utilizzare sistemi come questo per simulare le prestazioni delle nostre auto in vista di una gara del vero mondo WRC".





La gymkhana richiede abilità e precisione: basta una collisione indesiderata per fallire l'obiettivo.

ROMBO DI TUONO

La qualità dell'audio nei giochi di corse migliora di anno in anno, e *DiRT 3* non fa eccezione. Il suono dei motori e degli impatti è potente e verosimile, e cambia realisticamente in base all'inquadratura.



Le auto da gymkhana sono preparate in maniera diversa da quelle da rally. Quella di Ken, per esempio, ha 650 cavalli!

sviluppatori hanno monopolizzato ogni secondo di tempo libero negli uffici di Codemasters.
E il rally vero? Come da copione, *DiRT 3* rimane fedele alle sue origini a quattro ruote motrici, e propone una marea di eventi dedicati al rally, che stando agli sviluppatori occuperanno il 60% dei contenuti del disco. In questo caso, appare chiaro come i risultati ottenuti da *DiRT 2* siano stati usati come base per *DiRT 3*, che partendo da una simulazione già soddisfacente e accurata ha potuto concentrarsi sui dettagli, senza lesinare sulla quantità. Il nuovo episodio propone più di 100 percorsi (contro i 41 del suo predecessore), e una selezione di auto con licenza ufficiale che copre l'intero panorama del rally presente e passato. Ci saranno tutte le vetture della stagione 2011, ma anche icone come la Lancia Delta Integrale e le piccole Mini Cooper, con una serie di eventi vintage che metteranno a dura prova l'abilità

> "L'aggiunta della gymkhana non è da puristi, ma il livello di abilità richiesto è una chicca per veri appassionati"

dei più esperti (gli sviluppatori, infatti, hanno studiato nel dettaglio le vetture d'epoca, riproducendone in maniera realistica le prestazioni).

Le gare di rally attraverseranno il circuito internazionale, dal gelo dei paesi nordici alle torride giungle del Kenya, passando naturalmente anche per gli Stati Uniti e l'Europa. Grande cura, in particolare, è stata rivolta alla simulazione dei vari tipi di terreno, che influenzeranno la risposta delle vetture ancor più che in *DiRT 2*. In particolare, *DiRT 3* vede il debutto della neve, implementata con un livello di precisione mai visto in un videogioco. Non si tratta semplicemente di un terreno scivoloso e difficile da dominare, bensì di un elemento che rende ogni tracciato una creatura in continua evoluzione. Grazie a un raffinato sistema fisico e a una gestione avanzata degli effetti particellari, la neve si accumulerà in alcuni angoli del percorso, modificando l'approccio da adottare in

Avremo auto della stagione in corso, ma anche vetture storiche come le Mini Cooper.

GYMNASTICA ARTISTICA

Non sarà esattamente da puristi, ma la nuova modalità gymkhana è ricca di potenzialità. È come se un capitolo della serie di *Tony Hawk's Pro Skater* si fosse sposato con un gioco di rally, dando vita a un'esperienza che sta a metà tra il controllo totale della vettura e l'estro creativo del freestyle. Mentre i rally richiedono una concentrazione costante, la gymkhana si presta anche a qualche rilassante sessione di gioco, magari solo da cinque minuti, mirata a sbloccare una sfida DC o una nuova area del DC Playground, l'enorme parco giochi progettato da Ken Block in persona.



P COME PRINCIPIANTE

Il livello di simulazione raggiunto da *DiRT 3* è notevole, tanto da mettere in crisi persino Ken Block (l'abbiamo visto schiantarsi con i nostri occhi!), ma i principianti potranno attivare una serie di aiuti per regolare frenate, derapate e traiettorie. I professionisti, invece, saranno liberi di complicarsi la vita gestendo anche la frizione e la leva del cambio: come sempre, avendo un volante e dei pedali, una simulazione di guida come *DiRT* dà il meglio di sé.

DiRT 3 ci porterà in giro per il mondo, variando molti paesaggi.

alcune curve. Inoltre, per complicare ulteriormente le cose, l'intensità delle precipitazioni può variare nel corso della competizione, influenzando radicalmente le prestazioni delle vetture. È chiaro che Codemasters ha studiato a lungo prima di implementare la neve, e il risultato è a dir poco spettacolare: sembra vera, e le sue conseguenze sulla giocabilità potrebbero fare impazzire i fan della simulazione.

Un discorso simile, seppur meno innovativo, riguarda gli altri effetti ambientali, tanto belli da vedere quanto significativi in termini fisici. In particolare, il sistema dedicato alla pioggia ci permetterà di correre in una grande varietà di situazioni diverse, dalle pioggerelline alle tempeste, che ancora una volta avranno un andamento variabile nel corso della gara e cambieranno la tenuta di strada. Per finire, nel nome della varietà, tutti i tracciati disponibili saranno affrontabili anche in notturna, dove sarà necessario affidarsi al proprio copilota per compensare la ridotta visibilità. E a proposito di copilota, Codemasters ha deciso di venire incontro alle richieste dei suoi fan con una serie di nuove opzioni, che permetteranno di scegliere e personalizzare il nostro secondo, rendendolo parte integrante della carriera. Per il resto, la nostra scalata nel mondo del rally sarà scandita dai vari eventi del campionato ufficiale: non solo ci libereremo del vecchio bus/camper, che verrà sostituito da riproduzioni più attendibili dei dintorni dei tracciati, ma sfideremo anche tutti i campioni del momento.

Il lato più sociale di *DiRT 3*, invece, esplora due diverse filosofie di multiplayer, con serie sfide per otto giocatori (che potranno competere sia online, sia in locale, in tutte le discipline disponibili, gymkhana inclusa), e folli partite party, che accantonano il rigore della simulazione in favore di un po' di sano divertimento tra amici. Come vedete, la quantità di contenuti è notevole, e sembra riconfermare la felice tradizione inaugurata dai precedenti *DiRT*, considerati due dei giochi di corse più longevi degli ultimi anni. A questo si aggiunge una realizzazione tecnica che, come abbiamo confessato in apertura, ha ingannato persino l'occhio esperto di GMC, caduto vittima della nuova versione dell'Ego Engine. Nonostante la maggior parte delle postazioni di gioco predisposte per l'evento fossero per Xbox 360, abbiamo avuto la fortuna di provare *DiRT 3* su un PC molto potente, collegato a un impianto audio di tutto rispetto e a un D-box (un costosissimo sedile collegato a un sistema idraulico, che simula i movimenti del veicolo). Il risultato è già notevole su console, ma con una "macchina" potente *DiRT 3* rasenta il fotorealismo, pur rimanendo nei limiti dei videogiochi.

Il racing studio di Codemasters è ormai uno dei pesi massimi del genere delle simulazioni, e questo terzo episodio pare destinato a bissare il successo dei suoi predecessori. Ci sono tanti contenuti, una marea di nuove funzioni e una grafica senza pari. Se tutte le promesse verranno mantenute, sarà impossibile dire di no a *DiRT 3*. GIOCHI COMPUTER







Quando il vuoto fa davvero paura

Non c'è nulla di più spaventoso di ciò che non conosciamo. **Dario Ronzoni** esplora la paura del vuoto, come la raccontano e la fanno vivere film e videogiochi.

L'ignoto incute paure ataviche, un senso di minaccia che pervade l'animo di chi è conscio di avventurarsi in territori ancora inesplorati.

Lo spazio, con le sue distanze inimmaginabili, il vuoto e l'assenza, è da sempre una delle frontiere fisiche e psicologiche più difficili da oltrepassare. Spazio cosmico, certo, ma anche uno spazio più terreno, quando non addirittura interiore. Spazi molto diversi tra loro, ma accomunati dal senso di sospensione e disorientamento che trasmettono a chi osa entrarvi. Non stupisce che la fantasia umana abbia trovato in questo non-luogo un terreno fertile per una ricca tradizione letteraria e, in seguito, cinematografica, il più delle volte riconducibile al filone fantascientifico. Ma non è di fantascienza e, specificatamente, di horror sci-fi applicato al videogioco che vogliamo parlare. Ciò che intendiamo analizzare, prendendo spunto anche dal gioco che GMC allega questo mese alla sua versione DVD, è l'esplorazione del concetto di spazio vuoto associato all'orrore, un mix che ha fatto la fortuna di fior di pellicole cinematografiche e, in seguito, si è imposto con successo anche in ambito videoludico. La paura del vuoto e dell'ignoto si sublima nella minaccia costante che solo un buio corridoio annegato nel silenzio siderale può trasmettere. L'accostamento esterno sterminato/interno claustrofobico, realtà solo in apparenza contrastanti (il vuoto più abissale è forse dentro di noi?), è il vero denominatore comune di una produzione vastissima, che riscuote ancor oggi un grande successo di pubblico, sia in sala, sia di fronte a un monitor.

Non lo scopriamo certo oggi: il mondo dei videogiochi, almeno per quanto riguarda il potere comunicativo e la struttura narrativa, ha ancora della strada da fare rispetto alla







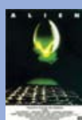
"Il nostro viaggio nel **vuoto terrorizzante** si inoltra in **territori ancor più intimi,** andando a esplorare gli **abissi dell'interiorità**"

DIECI FILM PER ESPLORARE IL VUOTO

Consigliamo dieci film assai diversi tra loro, accomunati dalla tematica del vuoto, dell'assenza e del pericolo/terrore che tutto ciò trasmette.



Solaris
Andrey Tarkovskiy (1972)
Lo spazio profondo è solo una proiezione del nostro inconscio? Questo celebre film sovietico, ispirato all'omonimo romanzo, cerca di dare una risposta.



Alien
Ridley Scott (1979)
Il capolavoro di Ridley Scott, che fissa i canoni di un intero genere. Nello spazio nessuno può sentirvi urlare...



The Black Hole
Gary Nelson (1979)
Un film di fantascienza vecchia scuola, un po' "baraccone", ma capace di trasmettere la paura sull'orlo del vuoto assoluto: il buco nero.



Shining
Stanley Kubrick (1980)
La corsa verso la follia di un padre di famiglia, nel vuoto dell'inverno americano. In un hotel che, da allora, è diventato un tema ricorrente riconosciuto da tutti.



La Cosa
John Carpenter (1982)
Gli alieni non si annidano solo nello spazio intergalattico, ma anche in un'isolata base scientifica polare. Il gelo e la solitudine sono, però, gli stessi che affrontano gli astronauti.



Atto di Forza
Paul Verhoeven (1990)
Un viaggio su Marte in realtà già avvenuto? Arnold Schwarzenegger si perde nei meandri della mente.



Strange Days
Kathryn Bigelow (1995)
Lo spazio interiore si può anche nascondere dietro un wire-trip clip, nel disorientamento provocato dal vivere un'esperienza altrui.



Silent Hill
Christophe Gans (2006)
Raro caso di buon film ispirato a un videogioco, ricrea con gusto le destabilizzanti atmosfere del gioco di Konami. E quella nebbia...



Moon
Duncan Jones (2009)
Più che terrore, l'isolamento qui provoca alienazione, facendo perdere al protagonista il senso stesso della propria individualità. Più vuoto di così...



The Road
John Hillcoat (2009)
Basato sul romanzo di Cormack McCarthy, fa sprofondare nel vuoto post-apocalittico un padre e il suo figlioletto, ultimi baluardi di una civiltà distrutta.



"Alien" è il capostipite di tutto il filone horror sci-fi.

> "Alien è puro e semplice horror sci-fi, non a caso cannibalizzato a profusione da un nutrito stuolo di videogiochi"

ben più collaudata ed espressivamente potente macchina cinematografica. Tuttavia, ciò non ha impedito a software house di talento di recuperare da film di culto atmosfere e tecniche di narrazione atte a esaltare al massimo il vero cuore del prodotto: il gioco e l'interattività. Del resto, un gioco deve essere prima di tutto divertente e deve proporre una sfida a chi decide di cimentarvisi. Se poi la cornice non si limita a fare da scialbo sfondo, ma compenetra le meccaniche ludiche in senso stretto, diventando essa stessa parte attiva, tanto meglio. E da dove partire per analizzare il fenomeno se non da "Alien"?

Il capolavoro di Ridley Scott, datato 1979, è puro e semplice horror sci-fi, non a caso cannibalizzato a profusione da molti altri film a tema, nonché da un nutrito stuolo di videogiochi. "Alien" ha tutto: spazio misterioso, astronavi, ambienti interni soffocanti e oppressivi, nemici sfuggenti e terribili, tasso di paranoia a livelli di guardia condito da dosi massicce di violenza e scene forti. A parte le trasposizioni dirette in tutte le loro declinazioni, ultimo il discusso *Aliens vs. Predator*, lo schema "alla Alien" è sicuramente la matrice più comune per chi intende creare un videogioco horror sci-fi, che si tratti di uno sparatutto in soggettiva o in terza persona, piuttosto che un survival horror.

Uno dei padri del genere FPS, *Doom*, è in buona sostanza un "Alien" ambientato su Marte, con l'astronave sostituita da una gigantesca base e i mostri alieni rimpiazzati da demoni di dubbia provenienza. Per il resto, il capolavoro di id Software replica fedelmente tutti i cliché che i fan di Ripley conoscono a menadito. Non è un caso, in tal senso, la nascita di svariati Alien Mod per *Doom* e i suoi seguiti, eloquente punto di contatto definitivo tra il padre putativo cinematografico e il figliol prodigo fatto a sprite. E gli esempi potrebbero essere decine.

In tempi recenti, lo schema ormai abusato è stato riportato a nuova vita da *Dead Space*, aiutato anche da un comparto tecnico che ai tempi di *Doom* Carmack non avrebbe potuto immaginare nemmeno nei suoi sogni più inconfessabili. Ma, come facilmente dimostrabile, la struttura di base cambia poco, sia nello sviluppo della vicenda, sia nelle ambientazioni.

Come vedremo, però, il concetto stesso di spazio non deve necessariamente far pensare a distanze siderali. Lo spazio ignoto, infatti, può essere terribilmente più vicino di quanto pensiamo. Quando nel 1982 John Carpenter girò "La Cosa", le paure legate a doppio filo con lo spazio intergalattico furono prepotentemente riportate sulla Terra, pur in uno scenario decisamente sui generis, come solo le lande



Il gelo rappresenta lo spazio inospitale e vuoto ne *La Cosa*.



■ *Doom* deve molto ad "Alien" per le sue ambientazioni.

ghiacciate dell'Antartide possono essere. Qui lo spazio vuoto è proprio costituito dalle immense distese polari, che isolano i protagonisti in un incubo da cui sembra impossibile sfuggire. Nel 2002, il remake videoludico riuscì nel difficile compito di ricreare con i dovuti accorgimenti questa duplice sensazione di asfissia e di desolato vuoto. Il ghiaccio e il freddo estremo rendevano di fatto impossibile allontanarsi dalla base scientifica, pena l'assideramento. Un po' come per un astronauta, per il quale la libertà ha la lunghezza del tubo che lo tiene ancorato alla vita. Lo stesso accorgimento lo ritroviamo quasi immutato nel più recente *Cryostasis*, sparatutto/survival horror ucraino che fa dell'isolamento in mezzo ai ghiacci il proprio elemento cardine. Anche qui assistiamo a un continuo confronto tra esterni invivibili e interni (la nave rompighiaccio) popolati da terribili creature. Una doppia trappola che, nelle intenzioni degli sceneggiatori, vuole aumentare a dismisura la tensione nello spettatore/giocatore, braccato su più fronti e apparentemente senza scampo. E neppure un Survival Horror-psicologico, *Silent Hill*, si discosta più di tanto da questo schema, proponendo un mondo da incubo isolato dal resto dell'umanità da un ampio vuoto impalpabile e sfuggente, rappresentato dalla nebbia. In questo caso, ci troviamo addirittura di fronte a un ribaltamento che la dice lunga sulle compenetrazioni tra cinema e videogiochi. *Silent Hill* passa, infatti, dal gioco al grande schermo, invertendo un percorso solitamente opposto. E il "Silent Hill" cinematografico, a differenza di altri esperimenti simili, non è per niente brutto, anzi. Come dire, i semi di un linguaggio narrativo maturo e terrificante erano già presenti nel gioco e aspettavano solo di poter essere espressi compiutamente da un altro medium.

Il nostro viaggio nel vuoto terrorizzante, partito su scala galattica e sceso sulla Terra, si inoltra in territori ancor più intimi, andando a esplorare gli abissi dell'interiorità. Qui il cinema raggiunge vette ancora inarrivabili per il linguaggio videoludico, ma possiamo annotare esempi che ben sintetizzano il concetto. La caduta nell'abisso della follia è perfettamente riprodotto in "Shining", trasposizione cinematografica di Stanley Kubrick del celebre bestseller di Stephen King. Qui, il vuoto inesplorato e inquietante è tutto contenuto nella mente del protagonista, mentre il senso di claustrofobia è garantito dall'isolamento invernale e dallo spettrale Overlook Hotel. Il già citato *Silent Hill*, memore anche della ricca tradizione horror giapponese, è ancora un buon esempio a riguardo, ma ancor di più lo è uno dei suoi seguiti meno riusciti: *The Room*. Un gioco prescindibile e debole sotto vari aspetti, che però non falliva nel ricreare anche visivamente, con l'appartamento chiuso dall'interno che gradualmente si deteriorava, la caduta nella pazzia del protagonista. Assimilabile al concetto è lo spaventoso *The Suffering*, non per niente ambientato in un cupo manicomio criminale pieno di bestie terrificanti. Il vuoto interiore carico di angoscia è alla base anche di *American McGee's Alice*, lisergica rilettura della celebre opera di Lewis Carroll, in cui la follia di una Alice ormai adolescente veniva sublimata in un gioco a tratti disturbante e sempre a un passo dal baratro.

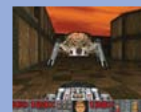
Come abbiamo visto, l'esplorazione dello spazio inteso come non-luogo terrorizzante ha più piani di lettura e porta con sé decine, quando non centinaia, di esempi. Per nostra precisa scelta, ci siamo concentrati sul cinema e, di rimando, sui videogiochi, ben consci della limitatezza di un'analisi che vuole essere più uno spunto di riflessione e approfondimento personale, che non una completa dissertazione sull'argomento.

Del resto, come si conviene a situazioni del genere, e come i videogiochi ci insegnano da anni, il terrore del vuoto va comunque affrontato in solitudine. E in questo, nessuno potrà aiutarvi...

GIOCHI COMPUTER

DIECI GIOCHI PER ESPLORARE IL VUOTO

Dal più frenetico degli FPS a un complesso GdR, il vuoto in tutte le sue forme attraversa molti generi videoludici. Ecco un agile vademecum.



Doom
id Software (1993)
Tanta azione e zero trama, nell'FPS che ha fatto scuola. Ricordando "Alien".



Alien vs Predator
Rebellion (1994)
Ormai lontano nella memoria, è ancor oggi uno dei più bei giochi sci-fi mai prodotti, capace di ricreare al meglio le ansiogene atmosfere dei suoi referenti cinematografici.



Silent Hill
Konami (dal 1999 al 2009)
Tra alti e bassi, è unanimemente considerata la serie survival horror per eccellenza. Terrore nipponico filtrato per palati occidentali.



American McGee's Alice
Rogue Entertainment (2000)
Carroll non voleva scrivere una semplice storiella per bambini. E American McGee ce lo fa comprendere molto bene.



Eternal Darkness
Silicon Knights (2002)
La protagonista scandaglia a fondo gli abissi della follia, tra mille identità diverse.



La Cosa
Computer Artworks (2002)
Non un capolavoro, ma un valido esempio di trasposizione videoludica di un film che ha fatto scuola.



The Suffering
Surreal Software (2004)
La follia prende forma nelle vuote stanze di un manicomio criminale. Uno dei giochi più terrorizzanti del decennio.



Fallout 3
Bethesda Softworks (2008)
Il vuoto e l'atmosfera di sospensione successivi a un olocausto nucleare vengono catturati magistralmente dalle desolate lande di Washington D.C.



Dead Space
Visceral Games (2008)
Di nuovo soli, in una nave spaziale spettrale piena di mostri terrificanti. Magistrale horror sci-fi vecchia scuola.



Cryostasis
Action Forms (2009)
Gelo e isolamento sono tematiche molto amate. Anche qui il terrore si amplifica nel vuoto che circonda il protagonista.

Una strenna sotto il PC

Caro Babbo Natale,
come al solito, ti dimentichi di me, e anche l'ultima volta, sotto il mio albero di Natale, ho trovato la polvere, gli aghi caduti dal mio abete moribondo (ma elegantemente decorato) e poco altro. Per l'ennesima volta ho dovuto mettere mano alla tredicesima per giocare con uno dei tanti aggeggi che ti avevo chiesto in dono. Sono certo che hai voluto dare la precedenza a persone meno fortunate di me, e che hai preferito premiare le eccellenze, sacrificando magari qualche simpatica canaglia come il sottoscritto. Di sicuro, non azzardo nemmeno l'ipotesi di non essermi meritato i tuoi doni: educato, onesto e gentile come sono, fatico a immaginare di non essere stato un perfetto cittadino. E per dimostrarlo, voglio fare un enorme gesto di altruismo: quest'anno non ti chiedo nulla. Nelle prossime pagine, ti suggerisco oggetti che farebbero la felicità dei miei stimati e benvoluti colleghi. Sebbene incredibile, loro si sono comportati anche meglio di me. Dario aiuta tutti i giorni le vecchiette ad attraversare la strada di fronte all'ufficio, mentre Paglianti ha rinunciato all'uso della violenza in più di un'occasione. Max, che mi vuole bene in maniera speciale, ha pure tolto la ruggine dalle forbici con cui è solito minacciarmi: mi dice sempre che preferisce sia il dolore straziante a finirmi, non una banale infezione. Per non parlare di Raffaello, un vero e proprio santo, che tutti i giorni allieta con la sua compagnia il lungo viaggio verso la redazione. Quest'anno, caro Babbo, pensa a loro: fai spawnare quanto chiedo sotto il mio alberello (così fai un viaggio solo e hai più tempo per stare con la Befana), e io penserò a fare una sorpresa ai miei validi colleghi. Contaci.

Alberto "Pape" Falchi



HALO MEGA BLOKS

Prezzo: da € 13,99 a € 70,99

Amate i mattoncini colorati, adorate Master Chief, ma con gli FPS siete messi peggio di vostra nonna? Forse, la canadese Mega Bloks ha quel che fa per voi: una sfiziosa idea regalo che coniuga la passione per le costruzioni con un pizzico di background videoludico. È disponibile, infatti, una nuova serie dedicata a Halo, che riproduce alcuni celebri mezzi comparsi nello sparatutto di casa Microsoft, dalle navi Pelican e Shortsword, alle curiose motociclette dei Covenant, oltre, naturalmente, a tutti i personaggi principali.

Internet: www.megabrands.com/Shop/MEGA_Bloks/Halo/



ARCANIA: GOTHIC 4 COLLECTOR'S EDITION

Prezzo: € 59,99

Uno dei GdR più attesi della stagione non poteva esimersi dal proporsi anche in versione Deluxe, ideale per il periodo natalizio. Stiamo parlando della Collector's Edition di *ArcaniA: Gothic 4*, l'ultima fatica di Spellbound e JoWooD che abbiamo già avuto modo di apprezzare sulle pagine di GMC. La Collector's è particolarmente ricca e comprende:

Box di cuoio
Libro dei racconti "The Cleaved Maiden"
Libro degli artwork
Mappa di stoffa
Colonna sonora
Sticker
Poster

Internet: www.ArcaniA-game.com



APPLE IPAD

Prezzo: da € 499 (16 GB + Wi-Fi) a € 799 (64 GB + Wi-Fi + 3G)

Stufi di passare ogni giorno dall'edicola per acquistare il quotidiano e vedere se è uscito GMC? Pensate, invece, di potervi leggere comodamente le testate preferite non appena vi alzate, mentre vi gustate una robusta colazione. L'iPad, sotto questo profilo, è eccellente, e anche GMC è presente nel vasto catalogo editoriale di iTunes. Ma l'iPad non è un semplice eReader: potete gustarvi un bel film in treno o in aereo, consultare la posta, navigare in Rete o semplicemente deliziarvi con le migliaia di applicazioni disponibili, fra le quali non mancano parecchi giochi, quasi tutti a prezzi convenienti. Bastano meno di 10 euro per un bel *GTA: Chinatown Wars*, e meno della metà per *Angry Birds*, uno dei titoli più divertenti degli ultimi anni.

Internet: www.apple.com/it



AMAZON KINDLE 3G

Prezzo: circa € 150 (189 dollari)

Se, come noi, amate divorare libri, un lettore di eBook è una golosa chicca. Questi gadget sono diventati un po' più abbordabili (si trovano a meno di 200 euro), hanno uno schermo e-Ink che garantisce una leggibilità eccezionale, anche se vi trovate in spiaggia con il sole che batte sul display, e le batterie durano un'infinità.
Pur limitati nell'esecuzione delle applicazioni, rispetto agli iPad o altri tablet, eReader come il Kindle svolgono alla perfezione il lavoro per il quale sono studiati: leggere pagine su pagine.
Se vi sembra assurdo spendere dei soldi per un lettore di libri, date un'occhiata alle varie uscite in eBook e confrontate i prezzi con i vecchi testi stampati: i primi sono tanto più economici che basteranno una manciata di libri per rientrare nell'investimento.
Unico problema il catalogo, attualmente sconfinato in inglese, ma più limitato per quanto riguarda i testi in italiano.
Gli editori, comunque, si stanno adeguando.

Internet: www.amazon.com



HTC DESIRE HD

Prezzo: € 599

Il telefono del momento è l'iPhone 4, ma noi di GMC amiamo spaziare a 360 gradi, e sotto l'albero ci piacerebbe tanto trovare anche un cellulare basato su Android, come l'HTC Desire HD. Apparentemente sembra un telefono come tanti, con il suo generoso touch screen e la possibilità di collegarsi a Internet, ma l'integrazione con Google ci ha letteralmente fatto impazzire. Gmail, Google Maps e altre centinaia di applicazioni di Google sono già installate e perfettamente funzionanti, e la navigazione tramite GPS è fra le migliori che abbiamo provato: quale altro telefono vi permette di selezionare una destinazione semplicemente parlando, magari dicendo frasi tipo: "Portami nel museo di Torino dove è allestita la mostra degli Egizi?".

Internet: www.htc.com



MAGIC WAND PROGRAMMABLE TV REMOTE TG

Prezzo: circa € 65 (89 dollari)

I telecomandi programmabili sono ormai un gadget indispensabile nella casa di ogni appassionato di tecnologia. Usare un Harmony o un Pronto è, però, diventato demodé: da oggi si usa la bacchetta magica, come farebbe Harry Potter. E quello che sembra a tutti gli effetti un gadget del maghetto è, in realtà, un telecomando programmabile, che vi aiuterà a comandare tutte le elettroniche di casa con semplici gesti disegnati in aria. Non aspettatevi macro particolarmente complesse, quindi lasciate perdere se pensavate di usare la Magic Wand per gestire la vostra casa domotica, ma per i compiti più semplici, come controllare TV, Sky e Home Theater PC, il risultato è assicurato, e il prezzo è decisamente più competitivo rispetto a un telecomando universale.

Internet: www.thewandcompany.com



KINGSTON VSERIES+

Prezzo: € 220 per il modello 128 MB

Tutti gli anni, in questo periodo, consigliavamo sempre qualche scheda video per aggiornare il PC, ma nel 2010 abbiamo deciso di andare controcorrente. Sia perché dall'anno scorso non ci sono state evoluzioni particolarmente significative nell'architettura delle GPU, sia perché crediamo che il modo migliore per rendere il proprio computer più snello sia quello di passare a un disco a stato solido: non aumenteranno i Frame Per Secondo nel vostro sparatutto preferito, ma il boot di Windows sarà fulmineo, così come il caricamento di giochi e programmi. Tornare ai vecchi dischi fissi vi sembrerà impossibile dopo averne provato uno a stato solido. La V Series+ di Kingston, in particolare, ha il vantaggio di offrire tutti questi vantaggi a una cifra competitiva, sebbene ancora ben più elevata rispetto a un hard disk tradizionale.

Internet: www.kingston.com



R/C ZOMBIE TG

Prezzo: circa € 20 (25 dollari)

I giocattoli radiocomandati rimangono fra i preferiti di bimbi e adulti. Sfogliando fra i tanti cataloghi, ne abbiamo trovati di ogni tipo, dai kart di *SuperMario* al Warthog di *Halo*, ma quando abbiamo visto lo zombi abbiamo velocemente dimenticato tutto il resto. Non è che sia particolarmente interattivo: potete decidere di farlo andare avanti, fermare o fargli emettere i tipici grugniti di un Non Morto, ma quel poco che fa è talmente esilarante, che ce ne siamo innamorati, forse anche perché il prezzo molto competitivo lo rende un ottimo regalo per tutte le tasche. E poi, chi non sogna di avere uno zombi mugolante che cammina barcollando sulla scrivania?

Internet: www.thinkgeek.com



SAITEK FLIGHT SIMULATION CONTROLS

Prezzo: da € 105 per i Throttle Quadrant a € 150 per la cloche.

Nonostante non si vedano da tempo nuovi simulatori di volo, il mercato dei gadget relativi a questo genere di giochi non ha smesso di produrre periferiche più o meno utili. Saitek, in particolare, offre una gamma completa di sistemi di controllo, che spaziano dalle fondamentali cloche e pedaliera (o stick e manetta, se preferite il volo militare a quello civile) a oggetti meno indispensabili, ma capaci di trasformare un semplice gioco in un'esperienza più completa. Il Pro Flight TPM contiene una serie di controlli ispirati a quelli presenti su Cessna e Piper, mentre il Radio Panel simula la radio di bordo, con tanto di indicatori delle frequenze.
Il Multipanel si occupa di gestire flap e autopilota, mentre lo Switch Panel è dedicato alla gestione dei motori, del carrello e delle luci per l'atterraggio. Tra i "giocattoli" più sfiziosi c'è, però, l'Instrument Panel, che grazie a un display LCD da 3,5" visualizza in maniera realistica strumenti quali l'altimetro, l'indicatore di velocità, la bussola e via dicendo. Naturalmente, potrete comprarne più di uno per trasformare la vostra scrivania nel cockpit di un aereo da turismo.

Internet: www.saitek.com



RITORNO AL FUTURO DELUXE DELOREAN COLLECTOR'EDITION

Prezzo: € 49,90

Per festeggiare i 25 anni del primo film della trilogia, "Ritorno al Futuro" torna nei negozi con un'edizione imperdibile per tutti i fan di Marty McFly e di Doc Brown. Oltre ai Blu-ray dei tre film della saga, la confezione comprende anche un bellissimo modellino della mitica Delorean, l'improbabile macchina del tempo che tanto fece sognare grandi e piccini nei rutilanti Anni '80. Questa Collector's Edition è un must per i vostri acquisti natalizi.
E non servono neppure 1,21 Gigowatt di elettricità, ma solo 49,90 euro!

Internet: www.universalpictures.it



ALIEN ANTHOLOGY

Prezzo: € 59,90

Amate le atmosfere ansiogene e gli alieni dispettosi, pronti a bucarvi la pancia pur di mostrarvi il loro irresistibile sorriso?
Se la risposta è sì, questa antologia dedicata all'immortale "Alien" è la vostra scelta obbligata per il Natale. 6 Blu-ray in edizione extralusso, racchiusi in una bellissima confezione che riproduce in rilievo lo sfuggente e aggressivo facehugger creato dal geniale H.R. Giger. Senza contare lo sproposito di contenuti extra, "navigabili" attraverso la nuova interfaccia MU-TH-UR, ciliegina sulla torta per un prodotto di sicuro impatto per chi, ancora oggi, è convinto di aver visto uscire qualcosa "dalle fottute pareti".

Internet: www.20thfox.it

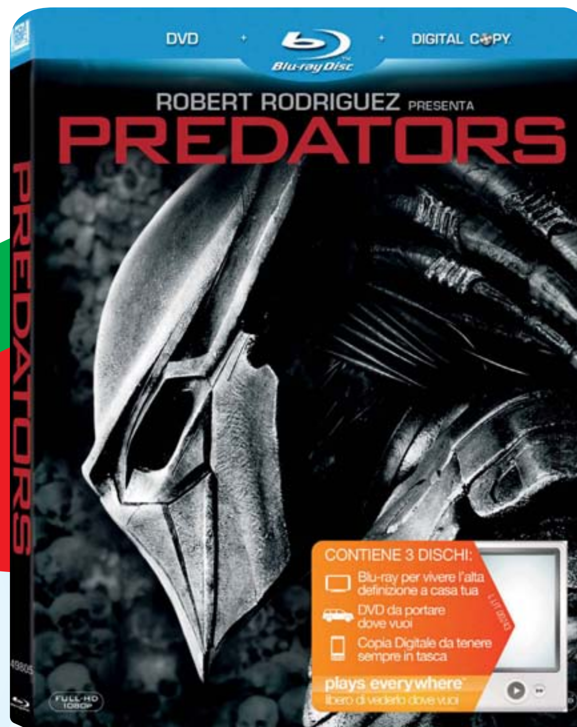


PREDATORS

Prezzo: € 32,99

Terzo capitolo della saga a base di alieni cacciatori e giungle (urbane, nel caso del secondo film), "Predators" esordisce in Blu-ray con una versione da leccarsi i baffi, in tre dischi. Oltre a un'ottima qualità video, ottenuta grazie a una conversione come si deve, da segnalare una ricca infornata di contenuti extra, primo fra tutti i Motion Comic, fumetti animati che svelano alcune vicende antecedenti la pellicola. Come scrivevamo, il Blu-ray è affiancato dalla versione in DVD e da un altro disco contenente la copia digitale, per godersi "Predators" in ogni dove!

Internet: www.20thfox.it



ABBONAMENTO A GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Prezzo: € 80

Non volete perdere un solo numero della vostra rivista preferita? Per Natale regalatevi (o regalate) un bell'abbonamento a GMC: 12 numeri e altrettanti fantastici giochi completi a soli 80 euro, con un risparmio del 25% sul prezzo di copertina!

Internet: www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

FALLOUT NEW VEGAS

GUIDA STRATEGICA UFFICIALE EDIZIONE SPECIALE DA COLLEZIONE

Prezzo: € 29,90

Dopo il successo di *Fallout 3*, Bethesda torna a sgambettare per le lande desolate degli Stati Uniti post-nucleari, spostando il proprio obiettivo da Washington a Las Vegas. Inutile dirlo, stiamo parlando di un altro grande GdR, che merita una guida speciale. Edita da Multiplayer.it Edizioni, questa lussuosa guida strategica ufficiale è il regalo di Natale perfetto per tutti i fan della serie. Si tratta di un prodotto di estrema qualità, con rilegatura rigida, a colori e dal grande formato. Qui troverete tutto, ma proprio tutto ciò di cui avrete bisogno per affrontare le missioni, scovare oggetti speciali, esplorare zone nascoste e quant'altro. Insomma, un vademecum irrinunciabile, arricchito da una dettagliata mappa estraibile.

Internet: edizioni.multiplayer.it

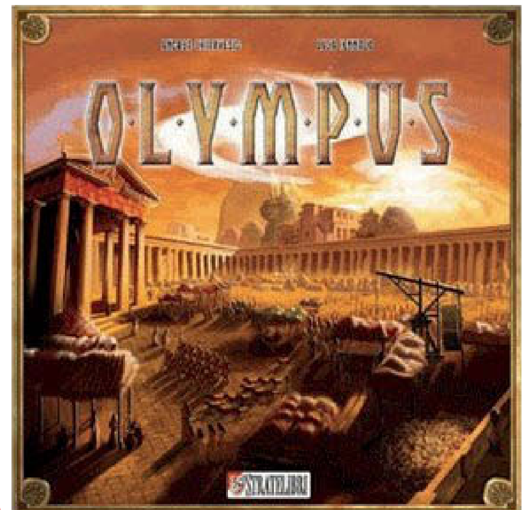


OLYMPUS

Prezzo: € 49,90

Dagli autori del Best of Show 2007, "Kingsburg", un nuovo boardgame di produzione tutta italiana, vincitore del Best of Show 2010 Lucca Comics&Games 2010 come miglior gioco da tavolo. Nell'Antica Grecia, le poleis (città-stato) prosperarono incrementando la propria popolazione e cultura, facendosi occasionalmente guerra l'un l'altra, erigendo edifici e celebrando cerimonie per ottenere il favore delle divinità che abitavano sul monte Olimpo. Il giocatore guiderà una di queste città-stato (Atene, Sparta, Corinto, Tebe, Argo e altre) espandendola e adorando le varie divinità, per diventare la potenza egemone del Peloponneso. Indicato a chi apprezza capolavori come *Age of Empires* e *Civilization*.

Internet: www.giochiuniti.it



RESIDENT EVIL CALIBAN COVE & STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA

Prezzo: € 15

Se non volete "staccare" coi videogiochi neppure durante la lettura di un libro, fioccano i romanzi ispirati a celebri titoli elettronici. "Resident Evil – Caliban Cove", di S. D. Perry, promette di portare il lettore nelle atmosfere da incubo che hanno fatto della saga Capcom uno dei massimi capisaldi del genere Survival Horror. Rebecca Chambers, insieme a una nuova forza d'assalto preparata per l'occasione, si appresta a fermare le oscure macchinazioni della Umbrella Corporation, a base, manco a dirlo, di terribili Non Morti. Se, invece, siete rimasti un po' delusi dall'ultima trasposizione videoludica dedicata allo sconfinato universo di "Guerre Stellari", vi consigliamo di leggere l'ultimo romanzo di Sean Williams (basato sulla sceneggiatura di Haden Blackman) intitolato "Star Wars: Il Potere della Forza". Si tratta di una lettura piuttosto interessante per tutti gli appassionati di Luke Skywalker, Han Solo e compagnia bella, soprattutto perché vengono "svelati" alcuni importanti avvenimenti che si collocano – cronologicamente – tra il terzo e il quarto lungometraggio della saga cinematografica creata da George Lucas.

Internet: http://multiplayer.it/multiplayerit-edizioni





TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad

NUOVO!

SVILLAGE.IT

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

nsioni, PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Lo scorso mese, con la presentazione delle Radeon 6850 e 6870, è ufficialmente ripartita la guerra delle GPU. Su questo numero risponde NVIDIA con la costosa GeForce GTX 580, per ribadire il primato della GPU più potente (e costosa). Non crediate sia finita, perché sul prossimo numero di GMC verranno testate le Radeon della serie 6900, che potrebbero stravolgere lo scenario. Se volete attendere per cambiare VGA, potrete però gustarvi il test del nuovo mouse per giocatori di Roccat, di una scheda madre molto spinta e di un paio di cuffie certificate THX.

2011 È SINONIMO DI DIRECTX 11?

LE DirectX 10, diciamocelo pure, non sono state un grande successo. Dopo un esordio tentennante, ora vengono utilizzate dalla maggior parte dei giochi, ma solo in rari casi si possono notare differenze evidenti rispetto alla semplice versione DirectX 9.

Inizialmente, gli sviluppatori erano piuttosto scettici nell'implementare le DirectX 10 a causa del limitato numero di giocatori in possesso di GPU adeguate; successivamente, risolto questo problema, se ne è posto un altro: i titoli vengono concepiti multipiattaforma, di conseguenza solo raramente chi li programma decide di perdere parecchio tempo per ottimizzare del codice per un formato particolare, soprattutto nel caso del PC, che, da un punto di vista meramente economico, è il mercato meno redditizio.

Bene o male, lo stesso scenario si sta presentando anche per le DirectX 11. A oggi, sono pochi i giochi che si appoggiano alle ultime librerie di Microsoft e, escluso *Metro 2033*, dobbiamo ancora trovare un titolo che ne sfrutti a pieno il potenziale. *DiRT 2* in DirectX 11, per fare un esempio, è quasi indistinguibile in termini di dettagli visivi dalla versione DX 10, e per notare le differenze bisogna cercare le sfumature di alcune luci o le animazioni del pubblico, entrambi elementi che passano in secondo piano quando si gioca. Lo stesso può dirsi per *F1 2010*, che pur aggiornato all'ultima patch, non si distingue particolarmente dalla pur ottima versione DX 9: le ombre leggermente più definite e una differente implementazione del motion blur non bastano a compiere il salto di qualità.



F1 2010 è spettacolare, ma la recente patch DirectX 11 non porta a differenze visive eclatanti.

Diverso è il discorso di *Civilization V*, che, sebbene non cambi radicalmente faccia, offre un terreno molto più dettagliato rispetto alle vecchie DX 9. Non è certo quel particolare che vi farà desiderare di correre a comperare una nuova VGA, ma per lo meno le migliorie sono subito evidenti, senza dover comparare le immagini con la lente di ingrandimento. Ciò che colpisce, invece, è la velocità di caricamento delle texture e dei poligoni, che è praticamente immediata in DirectX 11 e un po' incerta con le precedenti librerie. Miracolo del Direct Compute, dicono i programmatori. Fra i titoli recenti che supportano le ultime librerie vale la pena di citare *Medal of Honor*, che, in multiplayer, si basa sul motore Frostbite 2.0, e che effettivamente in DX 11 offre delle ombre nettamente più credibili. Anche in questo caso, però, le sfumature non sono epocali, tanto che un occhio poco attento difficilmente ci farà caso.

La situazione è destinata a migliorare nel 2011? Difficile a dirsi. Se non ci aspettiamo molto (in termini di supporto DirectX 11) da Codemasters con i suoi *Race Driver: GRID 2* e *DiRT 3*, nutriamo alcune speranze per *Battlefield 3* e *Battlefield 1943*. Questi ultimi, basati sul Frostbite, potrebbero regalarci qualche sorpresa. Proprio come *Deus Ex: Human Revolution*, che promette qualche dettaglio degno di nota, come abbiamo potuto constatare di persona parlando con gli sviluppatori: anche in questo caso, le differenze andavano cercate nelle ombre e negli effetti di Ambient Occlusion.

Il titolo da cui ci attendiamo di più, in termini squisitamente tecnici, è comunque *Crysis 2*: siamo certi che, sebbene Crytek si sia aperta alle console, non deluderà gli appassionati di PC, che per anni sono stati il suo unico bacino di utenza.



"Il titolo da cui ci aspettiamo di più è *Crysis 2*"

GEFORCE GTX 580

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** € 499



■ C'è poco da dire sull'estetica: anche questa nuova VGA assomiglia a un mattone. E anche il peso ci si avvicina.

DOPO un periodo di relativa calma nel settore delle GPU, finalmente ATI e NVIDIA hanno ricominciato a "darsele" come si deve.

Lo scorso mese, abbiamo analizzato le ultime VGA di ATI, le Radeon 6850 e 6870: soluzioni leggermente meno potenti rispetto alle 5850 e 5870, ma vendute a un prezzo tanto aggressivo, da renderle particolarmente appetibili. NVIDIA non è stata a guardare, e ha immediatamente risposto non solo con un ribasso dei prezzi delle sue GeForce 460 e 470, ma anche annunciando la sua nuova GPU, la GeForce GTX 580. Il chip è chiamato GF110, ed è una revisione del GF100 che ha caratterizzato tutte le GPU Fermi (la serie 4x0, per intenderci): il processo produttivo è a 40 nanometri, il bus rimane a 384 bit e sono state aumentate leggermente le frequenze. Il core, ora, raggiunge i 772 MHz, mentre la RAM GDDR5 (ben 1,5 GB di memoria) è stata tirata al limite, a 4 GHz. I ROP rimangono 48, mentre le TMU passano da 60 a 64. La vera differenza in termini di prestazioni scaturisce, in ogni caso, dagli stream processor, che passano dai 480 della GeForce 480 (sembra un gioco di parole) a 512. Anche il clock degli stream processor è stato elevato, e ora raggiunge i 1.544 MHz. Nonostante le innovazioni non siano sostanziali, la nuova GPU di NVIDIA centra il bersaglio, ed è la scheda video a singola GPU più veloce sul mercato. Le differenze rispetto alla Radeon 6870 sono piuttosto marcate, mentre il divario con la precedente ammiraglia delle GeForce, la GTX 480, non è enorme, anche se nei benchmark si avverte. Quei pochi frame, in alcuni casi, possono fare la differenza fra un gioco fluido e uno traballante, per lo meno quando si attivano le tipiche funzioni di NVIDIA, come il PhysX o il 3D Vision.

> "È la scheda video a singola GPU più veloce sul mercato"

Naturalmente, rimangono le stesse perplessità espresse a suo tempo per la GTX 480: la GPU scalda parecchio, e quando la si sforza le ventole si fanno sentire. Se per voi il silenzio è d'oro e vi sentite in colpa nel danneggiare l'ambiente consumando un'esagerazione di watt solo per giocare, magari la 580 non è la scelta ideale, ma è un discorso che si può facilmente estendere a tutti i chip di fascia elevata, CPU o GPU che siano.

La GTX 580 arriva quasi inaspettata, e l'impressione è di un veloce tappabuchi per contrastare l'uscita delle nuove schede video di ATI. Basta fare un giro per i vari negozi online, però, per realizzare che il prodotto è effettivamente presente nel listino dei produttori, e non si tratta di un lancio sulla carta, come era avvenuto in passato per altri esemplari. Resta solo da capire se quanto fatto da NVIDIA sarà sufficiente a superare anche le Radeon della serie 69x0, che dovrebbero essere disponibili verso metà dicembre, magari già quando starete leggendo queste righe.



La GPU più veloce sul mercato è una revisione della precedente GTX 480, ma i risultati sono notevoli. Come prevedibile, la 580 si guadagna anche il primato del prezzo: con i suoi 500 euro è, di gran lunga, la scheda video a singola GPU più costosa sulla piazza.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

KINECT VIOLATO

Dopo poche ore dal suo arrivo sul mercato, l'innovativa periferica Kinect di Xbox 360 è stata collegata e resa compatibile con i nostri PC grazie all'ingegno di un programmatore indipendente statunitense. Attualmente, in Rete sono disponibili vari driver non ufficiali in grado di controllare il motore della videocamera, nonché di mostrare le immagini stereoscopiche catturate dall'oggetto con cui Microsoft vuole sconfiggere Wii e Sony Move, ma l'utilità di Kinect dovrebbe aumentare esponenzialmente nel prossimo futuro, considerando che NVIDIA intende sfruttarlo per esaminare i movimenti dei giocatori ed elaborarli tramite GPU, come ha dichiarato David Kirk, ex ingegnere capo dell'azienda californiana. Non è ancora chiaro, però, se Microsoft intenda supportare Kinect ufficialmente nei propri sistemi operativi, come accennato mesi orsono da Bill Gates, o se il suo utilizzo rimarrà limitato agli sforzi della comunità open source, che non perderà l'occasione di renderlo compatibile anche con le più note distribuzioni di Linux.

DOPPIO CAIMANO

La GeForce GTX 580 è destinata a rimanere la VGA singola più veloce del pianeta ancora per qualche mese. AMD ha infatti rivelato, tramite una roadmap ufficiale mostrata alla stampa, che la sua ammiraglia Radeon 6990 a doppia GPU non apparirà nei negozi prima di febbraio. Causa del ritardo potrebbe essere ancora la scarsa reperibilità del mosfet DrMOS di Texas Instruments, un piccolo integrato preposto all'alimentazione della GPU, già responsabile dei rinvii della serie Cayman, ovvero della famiglia di Radeon marchiata 6900. Il nome in codice utilizzato per identificare la 6990 e le sue due potenti GPU DirectX 11 è Antilles, come era lecito aspettarsi da una generazione che ha preso in prestito i nomi di tutte le più paradisiache isole dell'area caraibica.

ROCCAT KONE+



Sui bordi della periferica sono presenti quattro led, controllabili singolarmente, che animano dei piacevoli giochi di luce.

"Il sensore ora raggiunge il record di ben 6.000 DPI"

- **Produttore:** Roccat
- **Distributore:** Roccat
- **Internet:** www.roccat.org
- **Prezzo:** € 79,90

ROCCAT non è fra i nomi più noti per quanto riguarda i mouse da giocatori, ma il modello con cui ha esordito nel settore un annetto fa era riuscito decisamente bene. Tanto che il produttore ha deciso di rinnovarlo e lanciare la nuova evoluzione del suo mouse, il Kone+.

Esteticamente, sembra identico al modello precedente, ma basta analizzare con un po' di attenzione le caratteristiche tecniche per capire che all'interno tutto è cambiato, a partire dal sensore laser. Quest'ultimo raggiunge il record di ben 6.000 DPI ed è tanto sensibile da leggere dati anche nel caso in cui il mouse venga spostato con accelerazioni di 30 G (difficilmente sarete così veloci). Per quanto riguarda la precisione nel tracciamento, anche in questo modello è stata mantenuta la funzione Tracking & Distance Control Unit (TDCU), che aggiusta il sensore in relazione al tipo di superficie su cui viene fatto scorrere il Kone+: se deciderete di cambiare tappetino, basteranno un clic e pochi istanti di pazienza per tarare nuovamente il mouse al meglio.

I fissati con la personalizzazione apprezzeranno molto il software di controllo, che permette di gestire una quantità notevole di parametri. Si passa da funzioni meramente estetiche, come il colore delle due bande laterali e addirittura il modo in cui vengono animate le luci, ad altre più pratiche, come la sensibilità orizzontale e verticale, la sensibilità dello scroll della rotella e la funzione di ciascuno dei ben 11 tasti disponibili (comprendendo, fra questi, il tilt laterale della rotella). Tramite la funzione Shift è possibile assegnare a ogni pulsante due funzioni, e naturalmente chi lo desidera potrà registrare le proprie macro, certo che il tutto verrà poi salvato sulla memoria del Kone+, che può contenere sino a 5 profili: ottimo per collegare il mouse a più computer senza dover installare di volta in volta i driver. Segnaliamo, infine, la possibilità di variare il peso dell'unità tramite le piccole zavorre fornite a corredo. Il sistema di aggancio sgancio dei pesi è, però, identico a quello del Kone, che non ci aveva fatto impazzire, essendo piuttosto scomodo.

La nuova evoluzione del Kone ci piace molto: è un mouse incredibilmente preciso, ergonomico e pieno di tasti, tutti posizionati in maniera facilmente accessibile. Lo abbiamo trovato perfetto per gli FPS, e la possibilità di configurarlo in ogni dettaglio lo rende particolarmente indicato per un giocatore. Il prezzo è allineato con i migliori modelli di altri produttori, quindi per portarselo a casa saranno necessari circa 80 euro, non proprio pochi. Con qualche euro in meno, per dire, è possibile acquistare un ottimo Microsoft SideWinder X8, che funziona anche senza fili ed è dotato di un ottimo sensore, seppure limitato a "soli" 4.000 DPI.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un ottimo compagno di frag: ergonomico, precisissimo e molto configurabile. Il sensore raggiunge il record di ben 6.000 DPI, e le tante piccole funzioni programmabili lo rendono perfetto per gli "smanettoni".

8

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

BLUETOOTH GASTRICO

Se inviare immagini e musica tramite Bluetooth è una delle vostre attività preferite, certo apprezzerete gli sforzi della svizzera Novartis, un colosso farmaceutico che si appresta a introdurre delle medicine capaci di sfruttare la nota tecnologia radio. In pratica, nelle pastiglie saranno presenti dei trasmettitori Bluetooth attivati dagli acidi dello stomaco, in grado di inviare informazioni utili al monitoraggio del paziente, quali temperatura corporea, battito cardiaco e situazione dell'apparato digerente. L'obiettivo è di tenere sotto controllo dall'interno gli organi trapiantati e soggetti a rigetto, senza dover fare uso di continue e stancanti analisi. Se i test dimostreranno che i piccoli trasmettitori non inficiano il regolare funzionamento dei medicinali, le prime pastiglie capaci di colloquiare con il vostro smartphone potrebbero apparire nelle farmacie già a partire dal 2012.

TERZO TERA

Western Digital ha ampliato la propria gamma di hard disk Caviar Green con due modelli da 2,5 e 3 TeraByte. All'interno delle due unità trovano posto dei piatti con densità pari a 750 GB, che consentono ai nuovi arrivati di mantenere consumi entro gli 11 watt durante i momenti di maggiore attività. Entrambi i prodotti utilizzano lo standard Advanced Format, ovvero sfruttano settori di grandezza pari a 4 KB per ridurre la quantità di spazio dedicata alla mappatura dei dati. Di conseguenza, funzionano senza indugi in presenza di Windows Vista e 7, ma risultano incompatibili con XP, a meno che non si attivi la modalità di emulazione dei settori a 512 byte, che si riflette in un marcato calo prestazionale. Il vecchio sistema operativo non rappresenta l'unico ostacolo allo sfruttamento dei 3 TB, che non verranno rilevati da gran parte dei BIOS presenti sul mercato. Per aggirare il problema, WD abbinerà a ogni unità un controller AHCI collegabile agli slot PCI-E, e capace di

ASUS RAMPAGE III FORMULA

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 280

LA serie di schede madri Rampage e Crosshair di Asus è caratterizzata da modelli dedicati a utenti particolarmente esigenti.

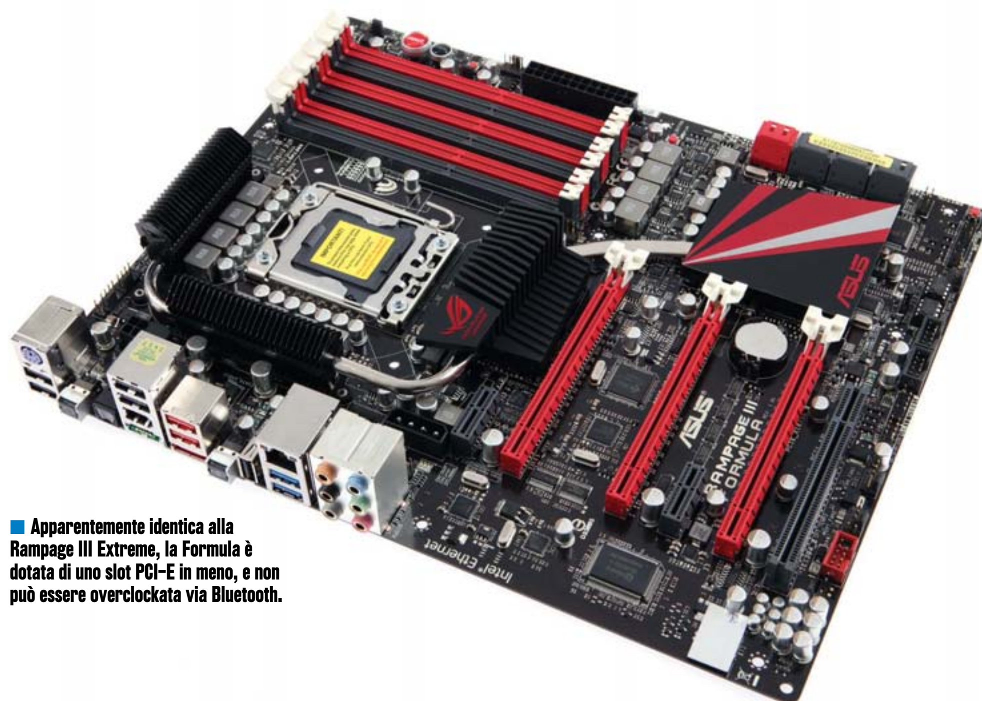
La Rampage III Extreme, in particolare, è una delle schede madri più complete e complesse che ci siano passate fra le mani: supporta tutte le tecnologie disponibili e include una serie di accorgimenti tanto ricercati, che solo pochi acquirenti la sfrutteranno al massimo. L'unico difetto è il prezzo, superiore a quello di un tipico computer per uso da ufficio: solo pochi appassionati di overclock sarebbero effettivamente disposti a sborsare ben 400 euro per una motherboard.

La Rampage III Formula è molto simile alla sorella superiore per quanto riguarda funzionalità e prestazioni, ma ha il vantaggio di costare un centinaio di euro in meno. Asus ha deciso di mantenere tutte le peculiarità più importanti, quindi è stato conservato il complicato stadio di alimentazione della CPU ASUS Extreme Engine Digi+, che garantisce eccellenti prestazioni in fase di overclock. Rimane il supporto a tutte le tecnologie multi-GPU, come 3-Way SLI e CrossFire-X, e la sezione audio è, anche in questo caso, basata sull'eccellente chip X-Fi. Sono infine presenti due porte SATA 6.0 GB/s, oltre a ben 6 porte SATA 3.0 GB/s, e un controller USB 3.0, che affianca quello 2.0, per un totale di 11 porte USB.

> "Le differenze con la sorella maggiore sono minime"

Le differenze con la sorella maggiore sono da ricercare in uno slot PCI-E in meno e nell'assenza dei display esterni per l'oveclock. Manca anche il supporto per l'overclock via Bluetooth (il supporto Bluetooth è completamente assente, a dirla tutta), che nel modello Extreme consentiva l'overclock via cellulare. In pratica, sono stati eliminati solo gli sfizi, ma le funzioni fondamentali sono rimaste e, in particolare, il potenziale di overclock è immutato – e questo, per la maggior parte dei potenziali acquirenti, è il motivo principale per cui acquistare motherboard così sofisticate. Nonostante il numero di slot PCI-E sia stato ridotto a tre, crediamo che nella maggior parte delle situazioni siano sufficienti. La presenza di un chip X-Fi e del controller USB 3.0 limita le necessità di ulteriore espansione, e l'unica perplessità potrebbe essere l'impossibilità di realizzare un 3-Way SLI utilizzando tre schede video a doppio slot.

Nonostante lo sia meno della sorella maggiore, la Rampage III Formula rimane comunque una scheda madre decisamente costosa, per quanto il prezzo sia giustificato da prestazioni e funzionalità. Se non volete sfruttarla al meglio delle sue possibilità, forse vi conviene puntare su modelli meno estremi, ma se volete spremere ogni MHz dalla vostra CPU, è una scelta azzeccata. GIOCHI COMPUTER



Apparentemente identica alla Rampage III Extreme, la Formula è dotata di uno slot PCI-E in meno, e non può essere overclockata via Bluetooth.

Una scheda madre eccellente, dedicata a chi vuole "tirare" al limite il processore. Le piccole differenze rispetto alla sorella maggiore sono quasi invisibili, ma il calo di prezzo è evidente.

9

superare senza problemi la soglia dei 2,19 Tera imposta dallo standard IDE.

TABLET CORIACEO

Chi è solito trattare i propri gadget elettronici senza particolare delicatezza troverà nel Thoughbook Panasonic CF-U1 il compagno di viaggio ideale. Evidentemente pensato per chi lavora in cantiere, il Thoughbook è basato su processore Atom Z530 a 1,6 GHz, 2 GB di RAM e Windows 7, e vanta una completa tastiera QWERTY in abbinamento a uno schermo touch screen da 5,6 pollici. Completano la configurazione due batterie sostituibili a computer acceso, una fotocamera da 2 MP, lettore di impronte digitali e codice a barre RFID. Il tutto è racchiuso in una scocca in lega di magnesio capace di assorbire gli urti e di preservare il perfetto funzionamento del tablet anche dopo una caduta di tre metri. Il prezzo si avvicina ai 3000 euro.

CORSARO DISCRETO

Corsair ha presentato una nuova gamma di alimentatori adatti a trovare posto nei case trasparenti dei videogiocatori. A far parte della gamma Gaming sono tre modelli da 600, 700 e 800 watt, muniti di una linea da 12 volt condivisa e capaci di fornire ai componenti 64 ampere di corrente anche nei momenti di maggior sforzo. A raffreddare la circuiteria interna è una ventola Ball bearing (ovvero basata su cuscinetti a sfera) praticamente inudibile anche alla velocità massima, illuminata da LED il cui colore può essere regolato tramite un pulsante, passando dalle tonalità blu, rosso o bianco. Tutti i modelli della serie Gaming (caratterizzata dalla sigla GS) sono certificati 80 plus, quindi riescono a mantenere un'efficienza superiore all'80% nelle più tipiche condizioni di temperatura.

PESANTE BULLDOZER

AMD ha rivelato quelle che saranno le caratteristiche principali di Orochi, la serie di processori a 8 core basati su architettura Bulldozer e destinati a sostituire l'attuale famiglia Phenom X6. Punto di forza dei nuovi arrivati

CREATIVE SOUNDBLASTER TACTIC3D ALPHA

Produttore: Creative
Distributore: Creative
Internet: www.creative.com
Prezzo: € 59,99

DOPO un periodo abbastanza lungo di torpore, Creative sta tornando a far parlare di sé.

Nell'attesa che renda disponibili i suoi tablet basati su Android (che sulla carta sembrano interessanti, a partire dal prezzo competitivo), abbiamo voluto testare le nuove cuffie. Si tratta di un modello particolare, che prevede sia una connessione analogica (tramite il normale minijack), sia una digitale. Chi è dotato di una scheda audio di qualità può, quindi, continuare a sfruttarne le caratteristiche, mentre chi si limita alle integrate, può optare per il collegamento USB, che sfrutta il DAC e le peculiarità di queste cuffie. Ciò che le distingue dai tanti modelli in commercio è l'implementazione degli algoritmi THX Surround PRO, che permettono di simulare suoni provenienti da tutte le direzioni, una peculiarità utile soprattutto nei videogiochi. Come abbiamo avuto modo di sottolineare in passato, non bisogna aspettarsi la stessa sensazione che si gode sfruttando un buon sistema di casse multicanale, ma dobbiamo ammettere che l'illusione viene resa piuttosto bene, per lo meno con giochi e film multicanale. Quando si prova a "spazializzare" musica o giochi con un audio solo stereofonico, naturalmente, l'effetto non può essere allo stesso livello.

Al di là degli algoritmi 3D, le Tactic3D Alpha sono delle cuffie di buona qualità, se paragonate ad altri modelli nella medesima fascia di prezzo: il suono è leggermente più cupo rispetto a modelli come le Aurvana DJ (sempre di Creative), e le frequenze basse risaltano leggermente di più, un fattore che probabilmente verrà apprezzato dai giocatori, che si sentiranno maggiormente coinvolti. Sono anche comode da calzare, grazie al peso molto contenuto. Sotto il profilo della qualità audio, sono paragonabili al modello dedicato a *World of Warcraft* testato qualche mese fa, ma rispetto a queste ultime le preferiamo: le Tactic3D sono più ergonomiche e hanno i comandi per il microfono e il volume sul cavo, e non sui padiglioni, risultando più comode da gestire. Sono anche dotate di un microfono a cancellazione di rumore, che si rivela utile sia per i match online, sia per sfruttare il VOIP con programmi come Skype. Fra le peculiarità va segnalata la compatibilità con il software ALchemy di Creative, che permette di attivare l'audio 3D su Vista e 7 anche con i vecchi titoli EAX.

Dobbiamo ammettere che a meno di 60 euro è difficile trovare un miglior compromesso fra qualità, prestazioni e versatilità.

"Sono implementati gli algoritmi THX Surround PRO"

GIOCHI COMPUTER

Un paio di cuffie comode da indossare, leggere e caratterizzate da una buona qualità audio, oltre che dal supporto per il suono 3D. Non sono le migliori in assoluto, ma il rapporto qualità/prezzo è molto interessante.

8



Nonostante l'aspetto privo di fronzoli, le Tactic3D Alpha svolgono dignitosamente il proprio lavoro.

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

sarà una cache complessiva di 16 MB, ovvero 7 in più rispetto a quella dei Phenom più potenti. I 2 MB a disposizione di ogni core eleveranno l'efficienza della CPU in presenza di applicazioni singole, mentre la gestione del multitasking verrà affidata a una tecnica chiamata Two Strong Threads, che seguendo le orme dell'HyperThreading di Intel sfrutterà le parti inutilizzate di ogni core per creare delle unità di calcolo parzialmente virtuali, raggiungendo un'efficienza dell'80% in presenza di 16 processi contemporanei. L'azienda di Austin non si sta concentrando solo sulle prestazioni dei desktop: i primi prototipi di Llano e Zacate, le piattaforme per netbook e notebook basate su APU (CPU integranti gli shader delle GPU), sono stati presentati alla stampa sotto forma di processori C-50 e E-350, rispettivamente muniti di due core a 1 e 1,6 GHz e Radeon 6250 e 6310 500 MHz. Pur consumando meno di 20 watt, le due APU hanno dimostrato di poter eseguire decentemente *Aliens vs Predator* alla risoluzione di 1280x1024, riproducendo contemporaneamente un filmato Full HD senza perdere alcun fotogramma.

GUERRA CORTEX

Mentre l'amministratore delegato di NVIDIA bolla il Samsung Galaxy Tab come un telefono troppo cresciuto e afferma di voler invadere di processori Tegra 2 molti dei tablet più maturi in uscita nel 2011, l'azienda coreana contrattacca presentando Orion, il suo primo processore ARM dual core basato su architettura Cortex A9. Prodotto con una geometria a 45 nanometri, Orion lavora alla frequenza di 1 GHz, è munito di 1 MB di cache e vanta una GPU 5 volte più veloce di quella presente nel predecessore Hummingbird, pur consumando comunque una frazione di watt. Il SoC (System On a Chip) è completato da ricevitore GPS, uscita digitale HDMI 1.3 e decoder video capace di riprodurre filmati in Full HD a 30 FPS, nonché di un controller compatibile con memorie NAND, SSD e hard disk.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

BANG!



- **Produttore:** Spin Vector
- **Prezzo:** € 03,95 iPhone, € 4,99 iPad
- **Versione provata:** iPhone/iPad
- **Internet:** www.bangvideogame.com

DAL 2002, anno in cui fu pubblicato dall'editore italiano Da Vinci Games, "Bang!" è stato uno dei giochi di carte di maggior successo di tutti i tempi.

È piacevole constatare come anche l'incarnazione digitale di questo avvincente card game sia "made in Italy" al 100%.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per chi ancora non lo conoscesse, "Bang!" è un gioco di carte ideato e realizzato dall'italiano Emiliano Sciarra, ambientato nel mondo degli spaghetti western alla Sergio Leone. "Bang!" è un gioco a squadre che simula un conflitto tra due fazioni in lotta: i "buoni", interpretati dallo Sceriffo e dai suoi aiutanti, e i "cattivi", impersonati dai fuorilegge, con la presenza di un terzo incomodo solitario, "il rinnegato". Ogni partecipante assume il ruolo di un personaggio, con particolari caratteristiche, assegnato causalmente all'inizio del gioco. Oltre a questo, rivelato pubblicamente, a ogni giocatore viene assegnato in segreto il proprio ruolo. Solo lo Sceriffo svela all'inizio la propria identità, mentre ogni altro ruolo viene tenuto celato nel corso della partita. Lo scopo di "Bang!" varia secondo il ruolo assegnato: lo Sceriffo e i suoi aiutanti vincono se riescono a eliminare sia il rinnegato, sia i fuorilegge; i banditi vincono se riescono a uccidere lo sceriffo; il rinnegato trionfa se riesce togliere di mezzo tutti gli altri giocatori.

La versione iPad e iPhone che abbiamo testato è sbalorditiva, sia nella modalità multiplayer, sia in quella single player, con un'Intelligenza Artificiale convincente e ben equilibrata e con un sistema di controllo d'immediata comprensione. La vera forza del gioco, però, sta nella innovativa modalità multiplayer. Con *Bang!*, infatti, si può giocare online anche insieme ad altri utenti collegati con un netbook o un PC. L'unica limitazione è data dall'eventuale presenza di un giocatore collegato con un iPhone: la versione per melafonino, infatti, permette di gestire al massimo 5 giocatori, a causa delle ridotte dimensioni dello schermo. Diversamente, il numero di partecipanti può arrivare fino a 8.

Altro punto di forza di *Bang!* è l'inserimento di tutte le espansioni del card game originale prodotte finora (dal 2002 ne sono uscite quattro), ognuna delle quali può essere inserita o disabilitata opzionalmente.

Un grande gioco fatto interamente in Italia. Raccomandato a tutti, appassionati di western e giochi di carte o meno! **9**

Provato
FOOSBALL

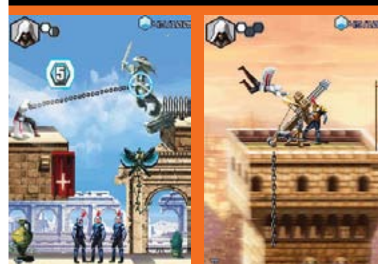


In lingua inglese, il termine "Foosball" indica il calcio da tavolo. In pratica, il vecchio calcio balilla, calcetto o biliardino. L'AppStore è pieno di simulatori di calcio da tavolo per iPhone e per iPad: al momento di andare in stampa, ne abbiamo contati almeno una dozzina. Li abbiamo provati tutti (alcuni, per fortuna, sono gratis) e, purtroppo, abbiamo constatato che sono mediocri. *Foosball*, del resto, è il migliore del suo genere.
Il problema è che il touch screen di iPhone e iPad non è adatto a questo genere di applicazioni, a meno di non inventarsi un nuovo, più intelligente, sistema di controllo. Allo stato attuale, infatti, tutti i simulatori di biliardino (e il gioco di Illusion Labs, in questo, non fa eccezione) utilizzano la medesima interfaccia: il campo è rappresentato dall'alto; per controllare le stecche cui sono attaccati i piccoli calciatori di plastica, e simulare l'azione di un calcetto vero, bisogna appoggiare le dita in prossimità delle stecche stesse e strisciarle in su e giù per spostare i giocatori sul campo, a sinistra e destra per far ruotare la stecca e calciare la pallina. La cosa, semplicemente, non funziona: è impossibile, per esempio, imprimere un calcio forte con la stecca, perché strisciando il dito verso destra o sinistra, il polpastrello, spostandosi, finirà per posizionarsi inevitabilmente fuori dall'area di controllo della stecca, lasciandola in balia della propria inerzia, con un effetto di frustrante impotenza. Bisogna lavorarci ancora.

- Produttore: **Illusion Labs**
- Prezzo: **€ 0,79 iPhone, € 2,39 iPad**
- Versione provata: **iPad/iPhone 3Gs**
- Link: **http://foosball.illusionlabs.com**

I simulatori di biliardino hanno bisogno di un nuovo sistema di controllo. Al momento, *Foosball* è quasi ingiocabile. **4**

Provato
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



Gameloft è la "sorellina minore" di Ubisoft: proprio come la celebre major dei videogiochi, fu fondata dalla facoltosa famiglia parigina dei Guillemot che ancora oggi ne detiene il controllo e la quota di maggioranza. Non dovrebbe stupire, perciò, che i principali blockbuster di Ubisoft siano sempre accompagnati dal lancio, in contemporanea se non addirittura in anticipo, dalla rispettiva versione "mobile", per telefonino, iPhone o iPad che dir si voglia. Va riconosciuto a Gameloft il merito di riuscire a interpretare sempre il tema del gioco con una certa originalità, senza limitarsi a una semplice operazione di "conversione". Anche *Assassin's Creed Brotherhood* appartiene a questa categoria di titoli. Il gioco sviluppa, infatti, una trama alternativa rispetto a quella del titolo principale, in gran parte ambientata a Roma. Nella versione di Gameloft, invece, Roma rappresenta solo la tappa conclusiva di un lungo viaggio che ci porterà in giro per l'Italia rinascimentale, da Firenze a Venezia. Si tratta di un gioco di piattaforme/combattimenti 2D a scorrimento orizzontale, genere in cui Gameloft è un'autentica specialista. Proprio come i predecessori, *Brotherhood* è dotato di una grafica e di animazioni eccellenti, di un discreto sistema di controllo, ma di una longevità limitata dalla ripetitività dello stile di gioco. Difficilmente gli dedicherete più di due o tre ore.

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Link: **www.gameloft.it/giochi-per-cellulare/assassins-creed-brotherhood**

Sviluppa una trama alternativa ed è bello da vedere, ma è anche troppo ripetitivo per catturarvi per davvero. **6**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

A VOLTE RITORNANO...

Su GMCMobile abbiamo dato per la prima volta notizia della possibile realizzazione di un dispositivo ibrido console portatile/telefonino, sviluppato da Sony, nel lontano settembre 2007. Da allora, questa rubrica si è occupata altre due volte del fantomatico "PSP Phone", mostrando addirittura delle foto di alcuni possibili prototipi. La notizia, ancora una volta, non giunge per vie ufficiali, ma Sony si è astutamente guardata dallo smentirla. A rivelarne l'uscita, data per imminente (si vocifera addirittura di febbraio 2011), è questa volta il prestigioso sito americano "Engadget" (**www.engadget.com**), che per primo ne ha rivelato le immagini e le caratteristiche tecniche. Il nome in codice del dispositivo dovrebbe essere Zeus e avrà (secondo Engadget) sistema operativo Android 3.0. Dotato di una memoria integrata di soli 512 MB, sarà però fornito con una microSD da 8GB, monterà una fotocamera da 5 Megapixel e disporrà di un brillante display da 4,1 pollici (non touch). Del tutto privo di slot per le cartucce UMD, supporterà solo schede microSD e, naturalmente, potrà scaricarsi i giochi direttamente online, dal PlayStation Store, proprio come la PSP. Sembra confermata, a giudicare dalle foto del prototipo, la voce secondo cui il PSP Phone utilizzerà una struttura "slide up", con un joypad digitale, uno analogico e la tradizionale quaterna di pulsanti Sony (croce, cerchio, quadrato e triangolo) nascosti sotto lo schermo, ma estraibili con un meccanismo a slitta. Speriamo che questa sia la volta buona. A presto per nuovi aggiornamenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO MASS EFFECT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

ESCLUSIVA! CALL OF DUTY BLACK OPS

Con la celebre saga di sparatutto 3D, nelle operazioni segrete della Guerra Fredda!

RECENSITO! SPLIT/SECOND VELOCITY

Un folle reality a base di corse automobilistiche e... dinamite!

INOLTRE... 10 giochi recensiti tra cui

SBK X Superbike World Championship

Alpha Protocol

Mount & Blade Warband

Sam & Max 301

The Penal Zone

SOLO SU GMC! DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il gioco di ruolo d'azione cyberpunk torna a farci sognare!

RIVOLUZIO

HUM

Dopo una
svelan
Un preque
ha saputo g
umana. V
scopri

SEGNI PARTICOLAR

- **Genere:** Azione/GdR
- **Casa:** Eidos Interactive
- **Sviluppatore:** Eidos Montreal
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.deusex3.com
- **Giochi precedenti:** *Deus Ex: Human Revolution* è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come *Hitman*, *Commandos*, *Thief*, nonché per la popolarissima saga di *Tomb Raider*. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su *Thief 4*. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.

Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti... tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.

Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da *Deus Ex: Human Revolution*. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!

VISIONI DI LUCE

Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di *Deus Ex*. La data è cruciale: *Deus Ex*

[...] guardando [...] e questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. È questo il momento "storico" catturato da *Human Revolution*. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.

Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.

Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia... a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla

VERSO LA FINE

Human Revolution è saldamente inserito nella "continuity" di *Deux Ex*. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di *Deus Ex*. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di *Human Revolution*, potremo giocare a *Deus Ex* (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". *Human Revolution*, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.

RIVOLUZIONE DELLA MACCHINA-UOMO

ECHI DEL 2027

www.gamesvillage.it

Il Sistema GIUSTO



La sezione grafica delle tre configurazioni viene rinnovata dall'arrivo dei Radeon serie 6000, mentre gli hard disk da 1 TB vedono i loro prezzi ulteriormente abbassati rispetto al passato. Ne approfittiamo per selezionarne tre dotati di caratteristiche multimediali.

VORTICE VERTEX

Da tempo nella nostra rubrica mensile non appariva una configurazione SLI. La scelta di consigliare due GeForce 460 al posto di una singola VGA di fascia alta è frutto della singolare situazione prenatalizia, che vede AMD e NVIDIA proporre schede di fascia media tanto convincenti, da riuscire a mettere in cattiva luce i modelli più costosi, lanciati nel corso del 2009. I 672 CUDA core delle due GeForce riescono nell'impresa di eseguire senza alcun affanno qualsiasi motore 3D alla risoluzione Full HD, applicando stereoscopia ed effetti fisici complessi pur rimanendo al di sotto della soglia dei 400 euro e non consumando quantità disdicevoli di watt. Uno SLI rinnovato insomma, coscienzioso e salvaguardante l'incolumità dei porcellini salvadanaio, che potrebbero però incappare in qualche infortunio già dal mese prossimo, quando le due aziende rivali specializzate nel 3D "attiveranno" i loro modelli di maggior calibro. Fino ad allora, però, nessuno dei nostri sistemi potrà lamentare carenze di potenza 3D.

▼ PROCESSORE



■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 310**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 760 € 160**
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 70**
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO



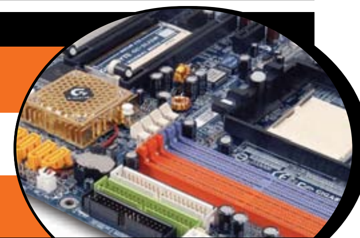
■ **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce GTX 460 in SLI € 360**
675 MHz core – 1 GB GDDR5 3,6 GHz x2 – bus 256 bit – 672 CUDA core

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 6870 € 230**
900 MHz core – 1 GB GDDR5 4,2 GHz – bus 256 bit – 1120 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 6850 € 170**
775 MHz core – 1 GB GDDR5 4 GHz – bus 256 bit – 960 stream processor

Una configurazione SLI torna a trovare posto nel Sistema ideale dopo molti mesi, scalzando l'ammiraglia 5970 di AMD dal trono grazie a prestazioni eccellenti e pieno supporto agli effetti PhysX. I Radeon si prendono, però, un'immediata rivincita nelle due configurazioni meno costose, grazie all'arrivo delle nuove esponenti della famiglia 6000. Tutte le VGA scelte brillano quanto a connettività, offerta tramite porte DVI, HDMI e DisplayPort.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: ASUS MAXIMUS III FORMULA € 240**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 90**
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto al CrossFire di ATI e allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte si affida, invece, alla piattaforma AMD 870, vantando 6 porte SATA da 3 Gbps e connettori USB di terza generazione, assenti nei due prodotti Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti all'overclock e allo sblocco dei core e sono pronti ad accogliere gli esa-core in commercio.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB CORSAIR PC3-16000 € 120**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill Ripjaws PC3-12800 € 90**
2 DIMM da 2 GB – latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 75**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Tutti i sistemi condividono una capienza di 4 GB e si differenziano soltanto per la velocità dei moduli DDR3. Nella configurazione più costosa trovano posto delle Corsair in grado di raggiungere i 1.866 MHz, mentre in quella media le G.Skill abbinano ottime latenze a una frequenza operativa di poco inferiore. Anche le OCZ della serie Gold offrono, comunque, tutta la velocità necessaria a soddisfare la sete di quad e tri core.

CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 80**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 260**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 250**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 80**
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 460**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 60**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.440	€ 1.260	€ 795
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

FEBBRE DISCO

Gli hard disk multimediali fanno da tramite tra PC, TV e Hi-Fi del salotto, spesso interfacciandosi direttamente alla rete casalinga. Ecco tre esponenti della categoria.

PopCorn Hour C200
€ 500

Più che un hard disk, un centro di comando di riproduzione audio e video, collegabile alla rete tramite Gigabit o Wi-Fi. Gestibile anche a TV spenta grazie al display integrato, è completo di lettore Blu-Ray.
www.popcornhour.com



LaCinema Classic HD
€ 220

Riproduzione 1080p di tutti i formati video conosciuti e pieno supporto dei sottotitoli SRT. È disponibile anche in versione da 2 TB.
www.lacie.com/it



TVIX HD N1
€ 120

Riproduce senza indugi DivX, MKV e Xvid comprensivi di sottotoli, sfruttando i contenuti presenti sulla rete o quelli di un hard disk opzionalmente installabile. Non manca il supporto al Wi-Fi.
www.tvix.co.kr/eng/



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

TEMPO DI REGALI

Il numero di lettere riguardanti l'upgrade dell'hardware aumenta esponenzialmente man mano che ci si avvicina alle feste di fine anno. Evidentemente, figli e mariti colgono l'occasione per rinnovare i propri PC, sfruttando il supporto economico di madri e mogli altrimenti recalcitranti. Certo, mi vengono in mente un paio di oggetti più classici e festivi di una GeForce, ma nulla scalda il cuore e le pareti di casa quanto un esercito di unità di shading. Buon Natale!

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

GUERRA ALLA RAM



Sono un appassionato della serie *Total War* che recentemente si è scontrato con molti crash dell'episodio *Empire*. Inizialmente, i blocchi avvenivano a intervalli temporali di un'ora, poi ridottisi a 30 minuti. Non trovando alcuna soluzione nei forum, ho reinstallato, con il risultato che ora il gioco si blocca solo quando tento di salvare, anche se l'operazione a volte va a buon fine. Il messaggio di errore segnalato parla di memoria insufficiente, ma considerando che, una volta chiuso *Empire: Total War*, riesco a eseguire correttamente *GTA IV*, tenderei a escludere effettivi problemi della RAM.

Dennis



La tua mail era accompagnata da due file: il primo DXDiag, è molto utile a scoprire tutte le caratteristiche hardware e software del sistema tramite un singolo documento. Il secondo contiene, invece, una delle classiche segnalazioni automatiche prodotte da Windows in caso di crash, destinate a raggiungere i vasti database di Microsoft. Il contenuto di queste segnalazioni è, però, così vago, da risultare praticamente inutile agli occhi di noi utenti finali; di conseguenza consiglio a te, e a chiunque ci legga, di riportare precisamente l'errore segnalato dal programma, la cui dicitura risulta più fruttuosa in fase di ricerca di una soluzione. Detto questo, il tuo accenno a un errore di memoria mi fa pensare che tu sia incappato nel classico problema sofferto da *Empire: Total War* in fase di indirizzamento della memoria nei sistemi operativi a 32 bit. In pratica, il motore di gioco creato da Creative Assembly tende a invadere zone di memoria già occupate dalle periferiche e dalla RAM presente sul Radeon, segnalando un'insufficienza di memoria anche in presenza di 4 GB di RAM. Per evitare che ciò accada sul tuo PC munito di Windows 7, non devi fare altro che avviare la console del sistema operativo (scrivendo **CMD** nel menu **Orb** ed eseguendo **CMD.exe** con i **privilegi di amministratore**) e inserire il comando **bcdedit /set increaseuserva 2500**. Dopo aver ricevuto la conferma dell'avvenuta modifica da parte di Windows, non dovrai fare altro che riavviare per godere di partite finalmente stabili. Gli utilizzatori di Windows XP possono ottenere lo stesso risultato entrando nel file **Boot.ini** (nascosto nella cartella di root dell'hard disk C:) e inserendo l'istruzione **/3GB /USERVA=2500** in coda alla riga che inizia con **multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS**, presente nella sezione delimitata dal titolo **[operating systems]**. Entrambe le operazioni spingeranno Windows a concedere 2,5 MB di RAM alle applicazioni lanciate dall'utente, ma possono avere degli effetti negativi sulla stabilità degli altri programmi. Per ripristinare i valori predefiniti dei sistemi operativi, è sufficiente creare una copia di riserva del file Boot.ini (in XP) o inserire il comando **bcdedit /deletevalue increaseuserva** nelle console di 7 e Vista 32 bit.



I sistemi operativi a 32 bit sono un insidioso nemico per i generali imperiali.

RUMORE SINISTRO



Un sinistro cigolio proviene dal mio PC negli istanti immediatamente successivi all'avvio, come se una delle ventole non fosse ben oliata. Il rumore si manifesta solo al primo avvio, soprattutto se il sistema è rimasto spento per alcune ore. Ho aperto il case e pulito le parti in movimento con un compressore, ma il cigolio permane. Possiedo un Core i7 950 con Radeon 4890, 6 GB di DDR3 e alimentatore Corsair TX 750.

Matteo



Tipicamente, in un PC sono presenti 3 o 4 ventole, una sulla CPU, una sulla VGA, una nell'alimentatore ed eventualmente una quarta, posta sul retro del case e addetta all'espulsione dell'aria calda. Il metodo più semplice per scoprire la responsabile del cigolio consiste nel frenare alternativamente le ventole per pochi istanti in fase di avvio, utilizzando una penna nel caso di quella dell'alimentatore (che andrebbe fermata prima dell'accensione, evitando di danneggiare le pale e rimanendo ben lontani dai componenti interni del dispositivo). Una volta scovata la colpevole, potrai procedere alla sua sostituzione acquistando uno dei tanti dissipatori per socket 1366 in commercio, scegliendo tra i modelli che non richiedono la rimozione della motherboard dal case, come nel

Velocità senza strepiti

Che le ventole siano tra i componenti più "fastidiosi" dei nostri PC è una verità assodata. I computer dei giocatori non possono esimersi dal farsi sentire durante l'esecuzione dei motori 3D, ma a quanto pare sia AMD, sia NVIDIA hanno iniziato a curare maggiormente questo aspetto. Le nuovissime GeForce 580, così come le meno recenti Radeon 5970, montano di serie dei dissipatori vapor chamber, ovvero ripieni di un liquido che funge da vettore per il calore, riducendo la necessità di spingere la ventola a velocità da sibilo. Certo, le "campionesse" continuano a farsi sentire, ma è positivo che i produttori di hardware abbiano deciso di ridurre il loro margine di guadagno in favore di un sistema di raffreddamento che, fino a pochi mesi or sono, sarebbe stato preso in considerazione soltanto da chi produce dissipatori ad hoc. Speriamo che la stessa filosofia venga applicata anche ai modelli di fascia media.



caso del Noctua NH-U9. Cambiare il sistema di raffreddamento del Radeon 4890 è un'operazione decisamente più laboriosa, ma può essere portata a buon fine tramite un po' di attività con il cacciavite e un dissipatore quale l'Accelero Twin turbo, magari dopo aver osservato le immagini guida presenti all'indirizzo **http://tinyurl.com/2ukeswf**. La sostituzione della ventola da 120 mm presente nell'alimentatore Corsair (effettuabile solo dopo aver aspettato qualche minuto dal momento in cui si è tolto il cavo della corrente) passa attraverso un connettore a due o tre pin presente sul circuito stampato, che può essere facilmente indirizzato verso una ventola nuova e silenziosa, come la Sharkoon Silent Eagle o la Scythe Slip Stream. La ventola del Corsair, d'altronde, è la prima sospettata tra quelle da te citate, essendo un modello Ball bearing, ovvero munito di cuscinetti a sfera. Questa tipologia di ventole ha solitamente una longevità superiore a quella delle economiche Fluid bearing (dove l'attrito tra le parti in movimento è gestito da un fluido lubificante), ma in caso di rottura di uno dei cuscinetti, il rumore prodotto dalla rotazione delle pale può diventare insopportabile.

CPU INDAFFARATA



Il mio portatile, basato su Core i7 720QM a 1,6 GHz, GeForce GT 230M con 1 GB di memoria dedicata e 4 GB di RAM, soffre di anomali picchi di attività della CPU durante l'esecuzione dei giochi. In pratica, il Core i7 viene impegnato a intervalli irregolari fino all'80-90%, rallentando vistosamente le mie partite. Il problema si presenta anche durante il funzionamento degli altri programmi, ma in questo frangente non sale mai al di sopra del 30-35%.

Miccighel



Non è anomalo che un quad core come quello in tuo possesso, operante a 1,6 GHz, venga impegnato quasi al 100% durante l'esecuzione dei giochi, ma i suoi sforzi nell'esecuzione dovrebbero rimanere pressoché costanti, anche perche, nella tua configurazione, il vero collo di bottiglia è rappresentato dalla GPU. Per scovare cosa si nasconda dietro i picchi computazionali, ti consiglio di utilizzare **Process Explorer**, un'utility capace di monitorare tutti i processi attivi nel sistema, gratuitamente scaricabile all'indirizzo **http://tinyurl.com/3xmh6p4**. Rispetto al task manager integrato in Windows, il programma in questione offre una visualizzazione decisamente più chiara delle applicazioni attive, ordinandole per impegno della CPU e mostrando in tempo reale il quantitativo di memoria utilizzato da ognuna. Selezionando con il tasto destro i processi elencati, è possibile ottenere un grafico del loro comportamento nel tempo, un'analisi dettagliata delle priorità della CPU e un resoconto dell'impiego della memoria virtuale, nonché cercare su Internet informazioni riguardanti gli eseguibili coinvolti. Il modo migliore per utilizzare Process Explorer consiste nel lanciare un gioco in finestra tenendo l'utility in un'altra zona dello schermo. L'applicazione responsabile dei rallentamenti verrà immediatamente mostrata dal programma e potrà essere disattivata dalla sezione **Strumenti di amministrazione\Servizi del Pannello di controllo** o spuntata dall'elenco della scheda Avvio in **MSConfig**. È bene ricordare che la voce System Idle Process indica la percentuale d'inattività della CPU, mentre i processi Svchost sono attivati da qualsiasi applicazione appoggiata a delle .dll, di conseguenza è normale che appaiano in grande numero. In ultimo, ti consiglio di aggiornare i driver video della tua GeForce, visto che, tra i problemi risolti dalle versioni 195.36 in poi, appare anche un elevato utilizzo della CPU in presenza di alcune operazioni di texturing.

CIVILIZZAZIONE FORZATA



Circa un anno or sono, ho sostituito la mia vecchia VGA NVIDIA con un Radeon 4670 1024 MB, ottenendo molti problemi di rendering quali linee d'intersezione casuali, triangoli di colore sbagliato o porzioni dello schermo soggette a buio assoluto. Pensi che sia dovuto ai driver? Vorrei chiederti, inoltre, se con il mio Pentium4 640 a 3,2 GHz posso far girare tranquillamente *Civilization V*.



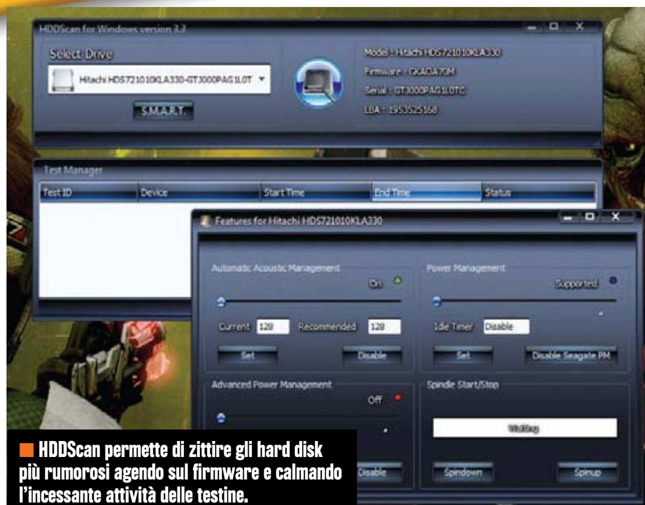
Con qualche sforzo, la quinta opera di civilizzazione di Sid Meier può ancora funzionare in presenza di un Pentium4.

Luca

I difetti visivi da te riscontrati non sono frutto di un problema hardware della scheda, quanto di una probabile incompatibilità tra il Northbridge Via della motherboard e le ultime schede DirectX 10. In sostanza, i driver Hyperion 4 in 1 dell'azienda taiwanese mal digeriscono gli ultimi Catalyst, producendo le anomalie da te descritte. L'ultima versione dei driver, la 5.24A scaricabile all'indirizzo **www.via.com.tw/en/support/drivers.jsp**, dovrebbe ridurre al minimo i problemi di visualizzazione, ma non eliminarli del tutto, se il BIOS della tua scheda madre non è opportunamente aggiornato. Nella lettera non specifichi chiaramente il modello di motherboard in tuo possesso, di conseguenza non posso indirizzarti a un file preciso, ma se per caso stai utilizzando una delle AsRock PT880 munite sia di connessione AGP, sia di una PCI-E 4x, e il tuo Radeon utilizza questa seconda porta, ti consiglio di

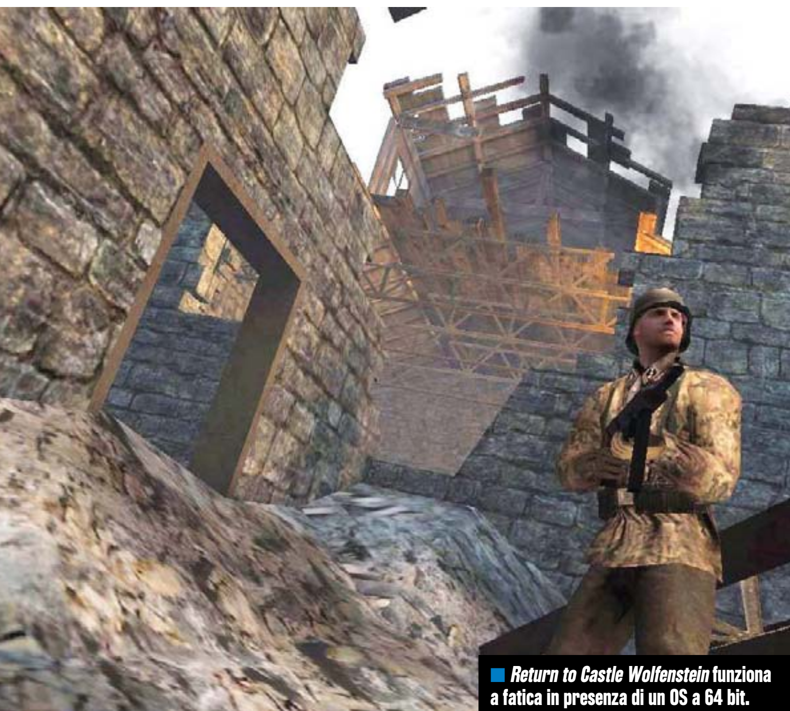
Solo per esperti Dischi personalizzati

All'alba del 2011, i dischi a stato solido (SSD) non hanno ancora mantenuto le proprie promesse: il loro prezzo, unito alla modesta capienza, li rende adatti esclusivamente ad accogliere i sistemi operativi all'interno di workstation, netbook e notebook, delegando l'immagazzinamento di filmati in HD e librerie musicali ai più capienti hard disk muniti dei classici piatti magnetici. Questi ultimi hanno però il difetto di produrre rumore e calore anche quando risiedono, quasi inattivi, all'interno di unità NAS e Home Theater PC. Per evitare che il loro incessante roteare produca un sommesso, ma udibile ronzio, capace di incidere sulla bolletta elettrica, si può sfruttare la funzionalità AAM (Automatic Acoustic Management) presente in tutti i firmware dei dischi SATA e attivabile tramite l'applicazione gratuita HDDScan (**http://hddscan.com**). Una volta avviata, l'utility mostra l'elenco di tutte le unità collegate al sistema (solo quelle connesse tramite cavo SATA, quindi non i dischi accessibili tramite ethernet) che possono essere configurate raggiungendo l'opzione Feature\IDE. Nella finestra successiva è possibile impostare la funzionalità AAM su un valore variabile da 0 a 256, ma solo le cifre comprese tra 128 e 254 produrranno l'effetto sperato. Impostando su il valore 128, spingeremo il disco a muovere più lentamente le sue testine, aumentando di qualche millisecondo l'accesso ai dati, ma riducendo sensibilmente il ticchettio prodotto dall'unità in fase di lettura e scrittura. Il valore 254 equivale allo 0, ovvero la massima velocità di movimento delle testine e il rumore più intenso. Per quanto riguarda il risparmio energetico, è bene tenere presente che l'attività del motore è quasi sempre gestita dai sistemi operativi, che si limitano a fermare le unità poco impegnate, ma attivare l'Advanced Power Management e scegliere un valore compreso tra 128 e 254 permette di ridurre più o meno gradatamente la rotazione dei piatti, evitando le attese prodotte da un completo arresto. HDDScan nasconde al suo interno anche un sistema di monitoraggio delle temperature (che nei dischi da 1 TB o più, non dovrebbe mai superare i 41-42 gradi) e uno strumento di analisi della superficie simile al classico scandisk, funzionante anche senza bisogno di installazione.



HDDScan permette di zittire gli hard disk più rumorosi agendo sul firmware e calmando l'incessante attività delle testine.

entrare subito nel BIOS e disabilitare la voce PCI Delay. Se la VGA non è legata al vecchio AGP, non posso esimermi dal suggerirti una soluzione più radicale: la sostituzione di CPU, RAM e motherboard. Con una spesa complessivamente inferiore ai 200 euro, potresti inserire nel tuo case un Athlon X2 255 una scheda madre con chipset GeForce 7025 e 2 o 4 GB di DDR2 800 MHz, sfruttando al meglio il Radeon, l'alimentatore e i dischi PATA già in tuo possesso. Il tuo Pentium4 dovrebbe comunque riuscire a eseguire decentemente il quinto episodio di *Civilization* nonostante le specifiche minime di Firaxis prevedano la presenza di processori Core 2 o Athlon X2. Molti giocatori dotati di una configurazione simile alla tua sono riusciti a completare il titolo attenendosi a poche semplici regole, quali ridurre al minimo il livello di dettaglio ed evitare le mappe più grandi di quelle standard.


Return to Castle Wolfenstein funziona a fatica in presenza di un OS a 64 bit.

RITORNO AL PASSATO



Non riesco a eseguire *Return to Castle Wolfenstein* sul mio PC basato su Windows 7 64 bit, Core 2 quad, Radeon 4850X2 e scheda audio X-Fi. Il gioco si blocca segnalando l'errore **wolfsp.exe ha smesso di funzionare**.

Agatino



L'avventura di Blaskowitz è stata ufficialmente dichiarata incompatibile con Windows 7 64 bit dalla stessa id Software, che però non ha tenuto conto dell'intraprendenza di molti ostinati giocatori. In sostanza, qualcuno ha scoperto che entrando nel pannello di controllo delle schede NVIDIA, e attivando la voce **Limite estensione** presente nel menu **Gestisci impostazioni 3D**, il sempreverde motore OpenGL torna a funzionare senza indugio. Purtroppo, le Radeon non contemplano un'opzione simile, di conseguenza il titolo rimarrà inutilizzabile sul tuo PC, se non passando a un sistema operativo meno recente. L'amore di Carmack per il software open source offre in questo senso un'alternativa interessante: la possibilità di eseguire il gioco in Linux. Per farlo, è sufficiente scaricare i file presenti all'indirizzo **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/wolf/linux/**, quindi aprire il terminale di Ubuntu (o di qualsiasi altra distribuzione completa di driver hardware AMD) e scrivere **sh wolf-linux-1.41-3.x86.run --force**. Dopo, è necessario spostare la cartella **wolf-setup** prodotta dall'operazione precedente all'interno della cartella **/usr/local/games** e copiare i file presenti in **wolf-setup/bin/x86** nella cartella **wolf-setup**. Infine, cliccando due volte sul file **wolfsp.x86**, il gioco si avvierà regolarmente, sfruttando una sola delle due GPU presenti sulla tua Radeon. *Return to Castle Wolfenstein* funziona senza rallentamenti anche avviando la versione netbook di Ubuntu da USB, operazione che è possibile fare creando una chiavetta USB apposita tramite il programma Universal USB Installer, presente all'indirizzo **www.ubuntu.com/netbook/get-ubuntu/download**. Una soluzione alternativa laboriosa, ma che ti consentirà di giocare senza dover installare un vecchio XP sul tuo hard disk.



SOS Rapido Risposte brevi


L'AntiAliasing di *Battlefield: Bad Company 2* funziona solo in presenza delle DirectX 10.

D Il mio Intel Core 2 duo E6750 con 2 GB di RAM e GeForce 9800GT mi ha accompagnato brillantemente negli ultimi anni di gioco, ma è stato messo un po' in crisi da *FIFA 11*. Vorrei approfittarne per aggiornarlo con un I5 750, 4 GB di RAM e una GeForce 460, ma non sono sicuro di spendere utilmente il mio denaro. Nelle recensioni di GMC mi sembra di rilevare, infatti, che la CPU influisca molto meno della VGA, quindi forse potrei solo limitarmi a cambiare quest'ultima.

David

R Le tue considerazioni sono giuste: ancora oggi, un Core 2 a 2,66 GHz riesce a eseguire la maggior parte dei motori di gioco senza rallentamenti, se eccettua per una manciata di titoli che prediligono i quad core una volta scelto il più elevato livello di dettaglio. Detto questo, consiglierei, per ora, di limitarsi ad aggiungere 2 GB di RAM e a sostituire la VGA con la GeForce 460 da te scelta. Quest'ultima, grazie alla concorrenza prodotta dagli ottimi Radeon 6800, dovrebbe vedere il proprio prezzo di mercato ulteriormente ridotto. Fra qualche mese, cercando magari fra le tante aste online dedicate all'hardware, potresti acquistare un Q9650 a 3 GHz spendendo relativamente poco e completando l'aggiornamento di una macchina potenzialmente in grado di eseguire qualsiasi gioco fino all'arrivo di una nuova generazione di console, attesa non prima del 2014.

D Vorrei comprare un portatile Acer Aspire 5551G per usarlo, tra le altre cose, anche per giocare a qualcuno dei titoli allegati a GMC. Le caratteristiche elencano Athlon II P320 a 2,1 GHz, 4 GB di RAM e Radeon 5650. Secondo te, riuscirei a giocare decentemente?

Armando

R Il Radeon 5650 vanta 400 unità di shading operanti a 450 MHz, un bus di memoria ampio 128 bit, 1 GB di memoria dedicata e il pieno supporto alle DirectX 11. Nella "scala gerarchica" delle GPU per portatili, tallona le GeForce 330M e le più recenti 425M, eseguendo *Battlefield: Bad Company 2* a 40 FPS, alla risoluzione nativa del display, mantenendo il livello di dettaglio medio. In sostanza, la scheda riuscirà a eseguire più che degnamente tutti i giochi destinati ad accompagnare GMC nel corso del 2011, gestendo con scioltezza anche i titoli più recenti, soprattutto se avrai l'accortezza di evitare i filtri AA e AF più pesanti e gli effetti di shading più sofisticati. L'Athlon II potrebbe soffrire gli RTS e gli strategici più densi di truppe e variabili ambientali, ma anche in questo frangente il calo di framerate dovrebbe ampiamente rimanere nei limiti della giocabilità.

D Ho acquistato *Battlefield: Bad Company 2* tramite Steam, ma in presenza delle due installazioni di Windows nel mio sistema si scontra con due errori differenti: in Windows XP, le impostazioni grafiche non mi fanno superare l'AntiAliasing 1x, mentre in Windows 7 il gioco si inchioda costringendomi a riavviare l'intero PC. Possiedo un processore Q9550 con 4 GB di RAM e scheda video GeForce 275 GTX.

Mathias

R Il primo sintomo da te riscontrato non è, in realtà, un errore, quanto una limitazione software, prodotta dall'assenza delle DirectX 10 in Windows XP. In presenza delle DX 9, il motore di gioco non può applicare alcun filtro AntiaAliasing, di conseguenza limita la scelta dell'utente anche se trova una GPU adeguata. Il completo congelamento del gioco in Windows 7, invece, è solitamente prodotto dall'impiego di driver audio Realtek datati, che andrebbero aggiornati visitando il sito **www.realtek.com.tw**. Come per molti altri titoli, il problema dei driver in presenza di soluzioni audio integrate nella motherboard è più facilmente aggirabile in Windows 7, disinstallando ogni tipo di software proprietario e lasciando al sistema operativo il compito di rilevare una periferica audio HD generica. Questa perderà alcune funzionalità aggiuntive (quali effetti di riverbero software o posizionamento di fonti sonore stereoscopiche su 5 o più satelliti), ma funzionerà in tutti i giochi più recenti.

D È mai possibile che il mio sistema composto da Phenom X4, Radeon 5870 e 8 GB di RAM non riesca a eseguire fluidamente *Call of Duty: Black Ops*? I precedenti capitoli della serie, che non vantano una grafica inferiore, superano abbondantemente i 100 FPS anche quando mi collego alla TV Full HD del salotto, mentre con l'ultimo capitolo mi sono ritrovato, sin dalla prima missione, a osservare rallentamenti continui.

Luigi

R Il framerate singhiozzante cui ti riferisci ha afflitto gran parte dei giocatori che hanno acquistato *Black Ops* nel giorno di lancio, a prescindere dall'hardware utilizzato, e nel momento in cui leggi queste righe, sarà sicuramente stato debellato da un'apposita patch. Se stai giocando tramite Steam, ti consiglio di entrare nelle proprietà del gioco con il tasto destro del mouse e di disabilitare Steam Cloud e Steam friends overlay, ottenendo immediatamente un quantitativo minore di lag nelle partite multiplayer. Molti utenti hanno tratto benefici modificando i valori delle voci **seta r_multiGPU** e **seta e r_multithreaded_device** nel file **config_mp.cfg** (presente nella cartella **programmi\steam\steamapps\common\call of duty black ops\players**), rispettivamente su **0** e **1**. In attesa di una soluzione ufficiale da parte di Treyarch, però, pasticciare con le impostazioni predefinite è un'attività poco raccomandabile.


Le missioni segretissime dell'ultimo *Call of Duty* non sono fluide quanto dovrebbero.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" ha scritto numerose lettere a Babbo Natale, ma sono state respinte al mittente.
Gioco Preferito: *Ferrari Virtual Academy*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Fallout: New Vegas*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Attendere la notte della vigilia di Natale, per gustarsi la partita dei Lakers contro i Miami Heat.
Gioco Preferito: *NBA 2K11*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Chiedere a Babbo Natale il trenino di "Toy Story 3", ma il Babbo Natale di Falchi ha mandato tutto in fumo.
Gioco Preferito: *Football Manager 2011*



SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona ha viaggiato nel tempo, per scoprire lo spirito del Natale all'epoca della Lega Anseatica.
Gioco Preferito: *GTA IV*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Attendere alla stazione l'arrivo del buon Raffaello, vestito da Babbo Natale e con un sacco pieno di DVD demo di GMC.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

L'evasione di Babbo Natale

Un bel videogioco può salvare Santa Claus.

A vederlo lì, appeso come un salame che penzola dal balcone, Babbo Natale fa un'impressione ben diversa da quella che suscita nelle pagine di grandi autori come J.R.R. Tolkien ("Le lettere di Babbo Natale", 2004, Bompiani) e C. S. Lewis ("Le Cronache di Narnia", Mondadori, 2005).

Sotto la sferza del conformismo e di mode dal dubbio gusto, anche simboli potenti rischiano di essere svuotati di ogni contenuto e lasciati a sventolare come stracci sulle facciate dei palazzi, quando questo è già accaduto a chi li ha creati.

La "schiavitù degli oggetti" è un nemico contro cui Tolkien e Lewis si sono battuti, e in tutta risposta sono stati accusati di favorire, con le proprie opere, una esecrabile fuga dalla realtà. Con i dovuti distinguo, questa critica viene mossa anche ai videogiochi e, dato che abbiamo accennato a dei giganti della letteratura fantasy, la mente va facilmente a due dei titoli di cui trattiamo nelle prossime pagine: i giochi di ruolo *Two Worlds II* e *Drakensang: Phileasson's Secret*. All'insinuazione di cui sopra, Tolkien rispondeva che "L'evasione del prigioniero non va confusa con la fuga del disertore".

Il prigioniero di guerra che scappa per tornare a combattere. Ciò che può offrirci un buon videogioco, così come un bel racconto fantastico, è proprio un tunnel scavato sotto il reticolato, un viaggio per risvegliare valori assopiti e una scorciatoia per scavalcare delle convenzioni pericolanti. Che si vestano i panni di un pilota di caccia, di un eroe in armatura, di un mercante medievale, di un sindaco o di un generale, si esce dal proprio ruolo per guardare il mondo (un mondo) con occhi nuovi. In questo senso, se si è in grado di riscoprirne e viverne la bellezza con genuino stupore, ogni videogioco è un gioco di ruolo e le differenze che troviamo per canonizzare o distinguere il genere sfiorano il bizantinismo.

Non dimentichiamo, infatti, che, volenti o nolenti, abbiamo sempre un ruolo: in famiglia, a scuola, in ufficio e nel gruppo di amici. La società in cui viviamo ce lo regala al primo vagito ed è un pacchetto colmo di aspettative. Il termine ruolo deriva dal latino "rotulus", ovvero il foglio di carta su cui gli attori leggevano la propria parte. In effetti, un tale che la sapeva lunga ha scritto che la vita è "un guitto che si dimena sopra un palcoscenico per il tempo assegnatogli". Ci troviamo, dunque, con un abito di scena cucito addosso, in certi casi su misura, in altri un po' stretto, convinti che le quattro assi su cui camminiamo siano un mondo sconfinato. E quando proprio non ne possiamo più, cerchiamo un po' di evasione nei giochi di ruolo, in cui ci ritagliamo un nuovo abito e corriamo felicemente incontro a "strepito e furia".

Una domanda: qualcuno sarebbe così gentile da indicarmi l'uscita del teatro?

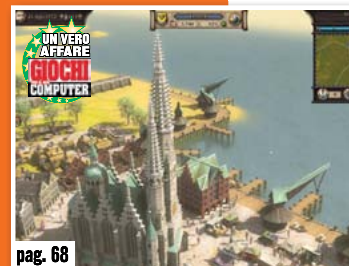
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

Patrician IV
Impero dei Mari 68
DeathSpank 71
Two Worlds II 72
Drakensang:
Phileasson's Secret 76
Final Fantasy XIV Online 78
Star Wars:
Il Potere della Forza II........ 80
Tom Clancy's H.A.W.X. 2... 82
Cities XL 2011 84
007 Blood Stone............... 86
CSI: Cospirazione Letale..... 88
The Sims 3: Late Night....... 89
King's Bounty:
Crossworlds 90
Numen:
Contest of Heroes 91

BUDGET

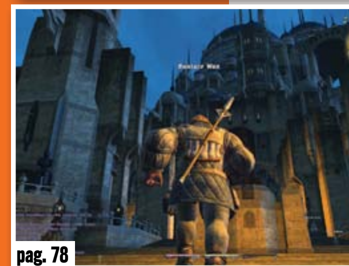
Death to Spies 92
Sherlock Holmes Trilogy 92













VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare impazzire Max spedendo a Babbo Natale gli articoli per GMC e in redazione la sua letterina dei doni.
Gioco Preferito: *Civilization V*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono… quello delle musiche di Natale!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e natalizia.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Convincere anche Babbo Natale a giocare a *Minecraft*, invece di portare i doni ai bimbi buoni.
Gioco Preferito: *BioShock 2*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC prima della vigilia.
Gioco Preferito: *StarCraft II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo a bordo di una slitta…
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente la notte di Natale e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



L'architettura delle cattedrali ricorda lo stile di Gaudì.



Le città si evolveranno man mano che gli scambi commerciali daranno i loro frutti.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

PATRICIAN IV – IMPERO DEI MARI

Denaro, intrighi e battaglie navali: la vita di un mercante medievale doveva essere uno spasso.

IN ITALIANO

La pubblicazione italiana di *Patrician IV* è stata curata da FX Interactive, che ha pensato bene di tradurre ogni singolo testo a video nel gioco e di doppiare i personaggi nella nostra lingua. La qualità del lavoro è notevole, pur con qualche rara sbavatura nei testi. L'edizione firmata FX Interactive conterrà anche il manuale a colori e la mappa dell'Impero dei Mari.



DA diversi anni ormai, non si fa che parlare di quanto il gioco su PC sia in discesa libera, a pochi metri dal loculo che il mercato dei videogiochi sembra aver scavato a tutte le case di sviluppo che investono e producono ancora titoli per la nostra piattaforma preferita e alle major dell'hardware.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Non sappiamo come, né perché questa profezia si sia diffusa, ma al di là della sua illogicità, permane uno strato di ridicole argomentazioni che cadono di peso di fronte alla longevità di saghe decennali per PC come quella che di cui stiamo per scrivere.

Patrician è sinonimo di strategia e commercio, di Medioevo e pirati; nel corso di 18 anni, questo titolo ha saputo conquistare una sostanziosa fetta di ammiratori in tutto il mondo, grazie alla profondità di gioco e alle diverse scelte che si possono esplorare nel corso della propria carriera di mercante in una città della Lega Anseatica. È proprio da queste premesse che parte anche *Patrician IV*, permettendoci di espandere il nostro impero commerciale attraverso una giocabilità articolata e affascinante.

Lo scopo della partita è di sfruttare il denaro e la posizione sociale ottenuti per conquistare peso politico in una o più città e diventare Sindaco o Alderman (ovvero il potente Governatore) della Lega Anseatica.

Il commercio è il nostro principale campo d'azione, regolato da un sistema di avanzamento progressivo che prevede dieci livelli e altrettanti ranghi sociali da ottenere per estendere il nostro potere economico. Man mano che saliremo di livello guadagnando capitale e reputazione, infatti, si renderanno disponibili nuove azioni, edifici, incarichi prestigiosi assegnati dal municipio o dalla corporazione stessa. Fino ad allora, però, dovremo lavorare sodo per racimolare quanto più denaro possibile e questo, per quanto il gioco sia complesso, non è difficile da realizzare se si comprende la più importante regola del commercio: comprare e vendere cercando di ottenere il maggior profitto.

L'essenza di *Patrician IV* non si esaurisce qui, come accennavamo poc'anzi e in fase di anteprima. Le nostre azioni hanno delle conseguenze sulle trentadue città disponibili

> **"L'evoluzione grafica segna un ulteriore punto a vantaggio di *Patrician IV*"**

e l'Intelligenza Artificiale governa in maniera sapiente e aggressiva gli aspetti dinamici del mercato: i prezzi dei beni hanno un andamento variabile in base alla produzione e alle scorte, e ciò ha ripercussioni anche sul costo dei prodotti basati su quelle specifiche merci, come le navi oppure una casa. Gli eventi storici e causali possono influire sulla domanda di un determinato prodotto e anche sugli incarichi che riceveremo dal municipio, quindi abbiamo a che fare con un mondo di gioco che pulsa di vita: le città diventano più grandi e affrontano siccità, infestazioni di ratti o persino la peste, la popolazione può impoverirsi e i lavoratori decidere di espatriare lasciando le nostre fabbriche sprovviste di forza lavoro.

Il meccanismo della reputazione, che serve a migliorare la nostra posizione sociale in città agli occhi della corporazione e dei politici locali, è strettamente connesso con la nostra attività commerciale. Salire di livello grazie ai nostri successi economici vuol dire ottenere la possibilità di acquistare dei privilegi dalla corporazione locale e ciò ci consente di differenziare ancora di più la nostra attività. Da semplici mercanti si diventa produttori e, quindi, fornitori diretti di tutti i mercati circostanti, si aumenta il numero dei vascelli in funzione del giro d'affari e delle quantità di beni a disposizione nel magazzino, per giungere alla possibilità di intraprendere spedizioni nel Mediterraneo. Una volta arrivati ai ranghi più elevati, ossia quello di Sindaco e quello

NAVI DA CONQUISTARE

All'inizio del gioco, solo alcune delle sette tipologie di navi saranno disponibili: la Goletta, la Caravella e il Vascello. Le altre cinque, si potranno sbloccare solo grazie alla ricerca universitaria, una delle novità introdotte in *Patrician IV*.

I PATRIZI IN MULTIPLAYER

A differenza di *Patrician III*, che permetteva a otto giocatori di sfidarsi in rete locale o su un server online, *Patrician IV* non possiede una modalità multiplayer. Tuttavia, Kalypso Media ha annunciato durante la scorsa GamesCom di essere al lavoro con Gamigo su un browser game gratuito dedicato a *Patrician*, da giocare completamente online.
Patrician Online permetterà a centinaia di giocatori sparsi in tutto il mondo di sfidarsi tra loro e baserà le proprie meccaniche di gioco sul titolo appena uscito, ma non uscirà prima del 2011. Il sito ufficiale del gioco è: **www. patrizieronline.de**



L'ARTE DEL PRIVILEGIO

Per espandere la nostra attività al di là del semplice commercio di beni fra le città anseatiche, dovremo necessariamente ottenere il consenso della Corporazione locale. Man mano che la nostra reputazione crescerà, conquistando il rango sociale di Maestro Mercante avremo il permesso di produrre materie prime, (come sale, grano o miele) e beni elaborati (attrezzi e stoffe); diventando un Patrono avremo finalmente il permesso di avviare una birreria vineria... insomma, tutte le attività in cui è possibile produrre mercanzia tipica del luogo. L'unica merce che mancherà ovunque saranno le spezie, che potremo commerciare solo dopo aver raggiunto lo status di Notabile, in virtù del quale intraprendere spedizioni nel Mediterraneo. Ciascuno di questi privilegi si sbloccherà con l'acquisizione del rispettivo rango, ma bisognerà avere denaro a sufficienza per acquistarli e goderne effettivamente.





La mappa di gioco è circoscritta all'area baltica.



Avremo a disposizione diverse missioni secondarie da portare a termine.



Oltre le porte della città trovano posto le attività produttive.

L'ORDINE IN CITTÀ



Le città, in *Patrician IV*, si sviluppano e si dispongono sul territorio secondo parametri storici. Il centro è il fulcro del commercio e di ogni attività, ed è anche la zona più brulicante di vita: lo troveremo rivolto verso il mare, a ridosso del porto.
La zona residenziale si compone di vari strati: le case vicine al centro sono le più ricercate dai borghesi e dai patrizi, pertanto le più redditizie, mentre quelle periferiche sono occupate solitamente da cittadini poveri. All'esterno delle mura si colloca la zona produttiva, dove troveranno posto campi di grano e industrie. Il giocatore potrà scegliere di collocare le proprie costruzioni dove preferisce, a patto di avere abbastanza spazio a disposizione.

di Alderman, si avranno poi a disposizione altri poteri e incarichi, per cui la partita non si esaurisce nell'adempimento dell'obiettivo principale.

La curva d'apprendimento di *Patrician IV* è adeguata al livello di complessità del gioco, soprattutto nell'ambito della campagna che, lungo quindici missioni, porta a confrontarsi con ogni suo aspetto. Gli sviluppatori hanno dunque rimpiazzato il corposo e rigido tutorial di *Patrician III* (del quale non crediamo che né gli esperti, né i principianti sentiranno la mancanza), puntando invece sull'intuitività di tutta l'interfaccia. Purtroppo, però, quella di cui scriviamo è l'unica campagna disponibile, a fronte delle sette che potevamo affrontare in *Patrician III*. La longevità ne risente e dobbiamo prendere atto che l'assenza del multiplayer ci priva di una modalità importante, ma dal punto di vista della giocabilità, ogni ora impiegata nella modalità Campagna, o in quella Sfida, è spesa bene. *Patrician IV* ha una struttura di gioco rinnovata rispetto al passato, che non ostacola il giocatore, né lo opprime con un'eccessiva quantità d'informazioni. Gli sviluppatori avranno pure dato un taglio ai contenuti, ma hanno eliminato ogni orpello tecnico dal gioco, rendendo l'esperienza di *Patrician IV* una simulazione commerciale e politica ben riuscita.

Come scrivevamo in apertura, le novità non si fermano qui, e ne prenderete atto più volte durante la partita, soprattutto quando avrete a che fare con le missioni corporative e delle taverne. All'interno di queste abbiamo trovato degli incarichi relativi all'addestramento commerciale o alla pirateria, tramite cui sabotare le navi dei nostri avversari assoldando qualche pirata e accedendo al redditizio mercato nero. La corporazione, d'altra parte, potrebbe chiederci di affondare qualche nave corsara, e allora giungerà il momento di armare i nostri vascelli e creare un convoglio adatto a guerreggiare in alto mare.
Come in *Patrician III*, le battaglie navali possono essere affrontate in maniera automatica

MODALITÀ DI GIOCO

Come in passato, il giocatore può costruire il proprio impero commerciale nell'ambito di una partita libera concessa dalla modalità Sfida, oppure affrontare l'unica Campagna prevista. La partita, in questo caso, si svolge lungo quindici missioni che prevedono l'acquisizione di alcuni obiettivi per proseguire con la storia. Si potrebbe dire che questa modalità sia stata progettata più per istruire i nuovi giocatori circa le strategie da intraprendere e l'avanzamento dei ranghi, che per approfondire l'esperienza con trame ad hoc. Una campagna simile era presente anche in *Patrician III* (Introduzione al rango di Patrizio), però era seguita da altre sei storie in cui il giocatore affrontava persino la peste, la bancarotta o le superstizioni dei marinai. La modalità Sfida, d'altro canto, non sopperisce a questa carenza, pur concedendo diverse ore di svago lasciando la libertà di avanzare nei modi e nei tempi predisposti dallo stile di chi gioca.

LA RICERCA È IMPORTANTE!

Quando in città sarà disponibile un'Università, potremo investire parte del nostro denaro nella ricerca. Quante più Università ci saranno, tanto più velocemente otterremo i risultati sperati. La ricerca può avvenire in diversi campi e influenzare l'esito delle battaglie navali o la resistenza delle strutture difensive della nostra città, oppure migliorare la produzione e permetterci di scoprire più rapidamente le basi commerciali del Mediterraneo.

LA LEGA ANSEATICA

La Lega Anseatica fu, tra il XIII e il XVII secolo, una confederazione di città mercantili che, di fatto, stabilì un monopolio commerciale nel Nord Europa. I membri della Lega si offrivano protezione contro i rivali, ed erano politicamente indipendenti dagli stati vicini.



Durante l'inverno, i nostri campi di grano saranno poco produttivi.

LE ABILITÀ DEL CAPITANO

Il capitano del nostro vascello avrà diverse abilità, che aumenteranno nel corso della navigazione. Tali abilità influiranno sull'efficienza militare e commerciale dell'imbarcazione: quella di navigazione, per esempio, agisce sulla velocità, mentre le nozioni tecniche diminuiscono il tempo di riparazione in cantiere. La destrezza in combattimento aumenta il danno inferto agli avversari in battaglia, e l'esperienza commerciale diminuisce il tempo impiegato per realizzare una rotta commerciale.

L'INTELLIGENZA DEI PATRIZI

L'Intelligenza Artificiale di *Patrician IV* ci metterà spesso in difficoltà, anche quando meno ce l'aspetteremo. I prezzi di mercato oscillano in base a molti fattori, tra cui anche quelli meteorologici. Il prezzo del grano, per esempio può subire un'impennata durante una siccità, oppure crollare se aumentiamo la produzione a dismisura. Le nostre azioni avranno ripercussioni in ogni città e più diventeremo importanti, più i nostri avversari troveranno il modo di osteggiarci, con le buone o con le cattive. Sottovalutare questi aspetti, a lungo andare, si ripercuoterà sul nostro personaggio e, una volta che il nostro conto sarà in rosso, sarà pressoché impossibile risollevarsi, a meno di non avere un carico di spezie in arrivo. La reattività del mondo di gioco richiede, quindi, altrettanta intelligenza da parte nostra: dovremo imparare a utilizzare gli strumenti a disposizione per ammortizzare le perdite, prevedere i possibili sviluppi di un evento e anticipare le mosse degli avversari, pirati inclusi.





Nel corso delle battaglie navali è consigliabile accelerare il tempo di gioco.

VERSIONE 1.21

L'edizione italiana di *Patrician IV* non avrà bisogno di essere aggiornata con le patch che gli sviluppatori hanno approntato fino a ora. Nel nostro Paese, il gioco arriva sugli scaffali nella versione 1.21, che oltre a introdurre nuovi contenuti e missioni, corregge alcuni crash e bug e migliora certi aspetti della giocabilità e dell'interfaccia.

IN ALTERNATIVA...

Port Royale 2: Impero e Pirati, Set 05, **8**
L'equivalente di *Patrician*, ma ambientato nei Caraibi, nel periodo successivo alla colonizzazione delle Americhe.

Anno 1404, Ago 09, **7½**
La strategia classica si mischia al commercio. Con l'espansione Venice, abbiamo a nostra disposizione anche il Mediterraneo e una modalità multiplayer.

(e in questo caso il vincitore sarà scelto sulla base di fattori statistici), oppure vissute in prima persona, comandando direttamente i propri velieri. Il sistema di controllo ci è sembrato un po' rigido: dal momento che gran parte dei comandi risiede nelle zone preposte dell'interfaccia, è difficile selezionare il munizionamento, oppure variare la velocità, senza perdere qualche prezioso attimo in cui la nave è facile preda dei cannoni avversari. Oltretutto, non è possibile ruotare la visuale, quindi risulta scomodo affrontare una battaglia con più di un vascello, anche se a ciò può ovviare la minimappa che segnala i nostri velieri e quelli nemici. In ogni caso, le battaglie navali sono piuttosto verosimili, se consideriamo che le nostre prestazioni verranno influenzate anche dall'esperienza dell'equipaggio e del capitano, e dal numero di marinai. Ciò potrà scoraggiare qualcuno, ma a nostro parere migliora l'esperienza di gioco, rendendo gli scontri con i pirati un'ulteriore occasione per studiare strategie d'attacco e accerchiamento in mare aperto.

A ciò si aggiunga che il motore di gioco di *Patrician IV* ci è sembrato sufficientemente reattivo e snello, capace di gestire non solo la grande quantità d'informazioni che si aggiornano continuamente in tempo reale e gli eventi storici che vengono rappresentati, ma anche tutto il comparto grafico tridimensionale, gli effetti di luce e quelli meteorologici. L'evoluzione grafica segna sicuramente un ulteriore punto a vantaggio di *Patrician IV*: zoomando e ruotando la visuale di gioco, abbiamo modo di osservare meglio le città e i loro operosi abitanti, oppure di ammirarle da lontano sotto una nevicata che sancisce l'inizio del periodo invernale. Peccato che gli sviluppatori non abbiano scelto di caratterizzare i centri urbani con edifici che li rendessero diversi fra loro. Storicamente, non è molto realistico neanche il fatto che nessuna di queste città marittime sia dotata di un faro: sarebbe stato bello poter distinguere Londra da Amburgo, o Stoccolma da Oslo. In conclusione, segnaliamo che le musiche e gli effetti sonori che accompagnano le avventure del nostro mercante sono piuttosto suggestivi. Siamo sicuri che i giocatori apprezzeranno anche il doppiaggio italiano, ottimamente realizzato. Nonostante ciò, gli appassionati potrebbero rimanere delusi dalla mancanza di nuove zone geografiche. *Patrician IV*, infatti, è ancora una volta centrato quasi esclusivamente sull'area baltica. Il Mediterraneo resta solo una macchia blu dipinta su una mappa.

Simona Maiorano



info ■ Casa **FX Interactive/Kalypso** ■ Sviluppatore **Gaming Minds** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Interfaccia raffinata
- Grafica ben realizzata
- Doppiaggio italiano eccellente

- Mappa limitata
- Multiplayer assente
- Una sola campagna

È più accessibile e bello che in passato, ma ciò ha portato anche a un impoverimento sotto il profilo dei contenuti (c'è una sola campagna) e all'assenza del multiplayer. Resta una simulazione commerciale coinvolgente sia per chi segue la serie, sia per chi le si avvicina per la prima volta.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	8	8	6	8	7

7½

Ci vuole un attimo per capire che il gioco si prende ben poco sul serio: per esempio, quando affronterete la missione "Raccogli le labbra di gallina".

STEAM 12 Steam Achievement ACHIEVEMENT

ACHIEVEMENT

DeathSpank prevede 12, folli obiettivi di Steam da raggiungere!



Lo stile grafico di *DeathSpank* è a dir poco delizioso: secchiate di colori, disegni particolari e animazioni di gran classe.

SOLO IN INGLESE

Il gioco è disponibile solo in lingua inglese, ed è acquistabile su Steam al modesto (ed equo) prezzo di 12,99 euro. Considerando che il 70% del divertimento deriva dalla sagacia dei dialoghi, ottimi sia nel contenuto, sia nella qualità del doppiaggio, affrontare *DeathSpank* con una conoscenza dell'inglese elementare sarebbe un peccato.

ANIMA GDR

Rispondono all'appello tutte le caratteristiche tipiche da GdR: i menu di gioco comprendono un dettagliato elenco di missioni (quelle importanti e quelle "chissenefrega"), un inventario di oggetti che possono essere sporadicamente usati con elementi dello scenario, un nutrito equipaggiamento di armi dalle caratteristiche variabili (potenza effettiva ed efficacia contro determinati nemici) e una mappa. Stranamente, il personaggio non possiede delle caratteristiche specifiche da far evolvere aumentando il livello di esperienza, e tutte le statistiche (velocità, potenza, difesa, eccetera) dipendono dall'utilizzo di carte eroe o equipaggiamenti speciali. Il gioco, nato su console, può essere affrontato con successo con il classico gamepad e questa opzione è persino preferibile alla classica combinazione di mouse e tastiera. La schermata di gioco, comunque, contiene una visualizzazione di comandi e opzioni abbastanza comoda, pur se non perfetta.



GENERE: GDR/AZIONE

DEATHSPANK

Sculacciate mortali a destra e a manca!



SE ti chiami Ron Gilbert, cioè sei il papà delle avventure grafiche più belle dalla storia, puoi permetterti di realizzare dei buffi fumetti in flash che prendono grassamente in giro i videogiocatori e i loro idoli, inventarti un personaggio che ne è la parodia più estrema, dargli un nome improbabile e poi pretendere persino che qualcuno investa dei soldi per farlo diventare un prodotto commerciabile.

Magari, la faccenda va meno liscia del previsto e devi aspettare qualche anno prima di trovare qualcuno che ti dia retta, ma alla fine ci riesci e il tuo *DeathSpank* (letteralmente: "sculacciata mortale") finisce su XBLA, PSN e Steam, raggiungendo dei risultati di vendita di tutto rispetto. Questa, in breve, è la genesi del nuovo gioco firmato Ron "Monkey Island" Gilbert, un GdR d'azione dalle meccaniche talmente classiche e, tutto sommato, semplici, da far pensare senza troppa difficoltà a un mostro sacro come *Diablo*, ma con meno "sacralità" (molta meno!) e ironia come se piovesse. Se è chiaro che, in *DeathSpank*, la parodia inizia sin dal titolo, di certo non finisce lì: i dialoghi,

> "Dissacrante e capace di sconfiggere l'inevitabile ripetitività"

le missioni, i nomi dei personaggi, sono tutti focalizzati a coprire simpaticamente di ridicolo il mondo dei giochi di ruolo. L'eroe, DeathSpank, si muove in un mondo caratterizzato graficamente in maniera splendida e originale, ricco di colori vivaci che si modificano sfumando gradualmente nel passaggio da una zona all'altra del mondo di gioco. Armato fino ai denti con un equipaggiamento che non ha nulla



da invidiare ai giochi di ruolo "veri", DeathSpank dovrà portare a termine le missioni principali e quelle secondarie, aumentare il suo livello di esperienza e fare fuori tutte le orde di nemici che si parano davanti al suo cammino. Il risultato di questo incontro fra sacro e profano è un gioco divertente, dissacrante e capace di sconfiggere l'inevitabile ripetitività che sta alla base della sua struttura GdR.

A un personaggio tanto carismatico non possono dire di no né gli appassionati di giochi di ruolo (che in *DeathSpank* sapranno trovare una deliziosa variante alla solita solfa), né, tantomeno, i meno avvezzi a questo genere di avventure.

Elisa Leanza



LA STRANA COPPIA

Il nostro prode eroe può essere affiancato da Sparkles the Wizard, un degno compare che lo segue nelle sue avventure in modalità multiplayer. Per affrontare *DeathSpank* in cooperativa, è fondamentale la presenza del gamepad.

IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Dic 00, **9**
Un titolo ormai vecchiotto, ma che costituisce ancora un metro di paragone importante per i giochi di ruolo d'azione. In attesa che esca il terzo episodio…

Monkey Island II: La vendetta di LeChuck, Mag 10, **9**
Un concentrato dell'ironia e dell'atmosfera che si respira in *DeathSpank*, riproposto in versione extra lusso dopo il successo del 1991.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Hothead Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 12,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.deathspank.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 512 MB**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

- Dialoghi divertenti
- Ottimo stile grafico
- Struttura di gioco solida

- Un po' ripetitivo
- Controlli non sempre perfetti
- Poco innovativo

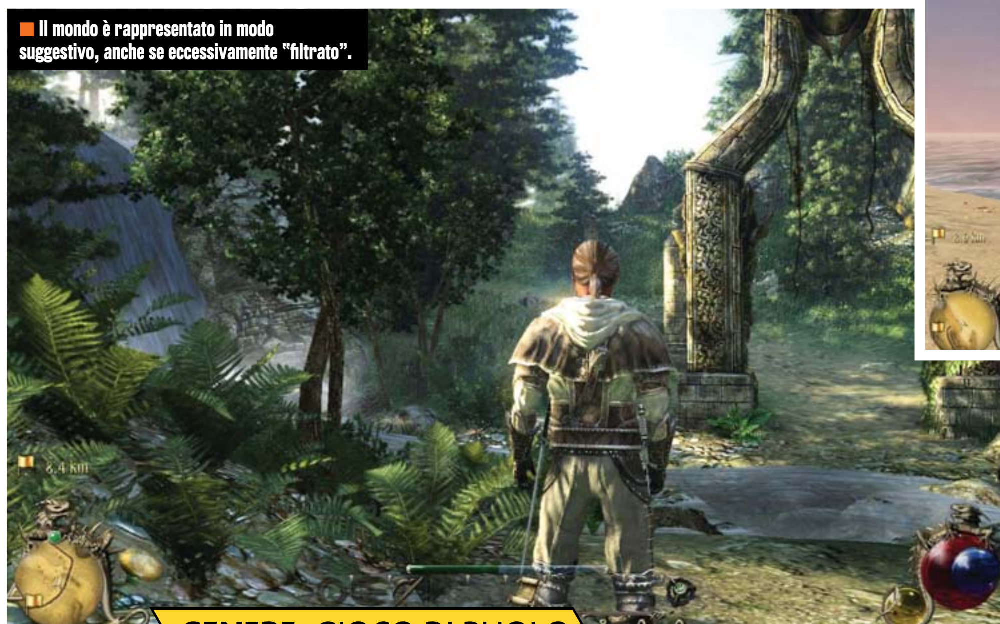
Se quando il gioco è stato definito un ibrido fra *Diablo* e *Monkey Island* non ci avete creduto, o non siete riusciti a immaginare una simile chimera, provando *DeathSpank* vi ricrederete, scoprendo che possiede i pregi di entrambi i generi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DIALOGHI	CONTROLLI
8	8	7	7	9	7







Il mondo è rappresentato in modo suggestivo, anche se eccessivamente "filtrato".

GENERE: GIOCO DI RUOLO

TWO WORLDS II

È giunta l'ora di tornare ad Antaloor: Kyra deve essere salvata un'altra volta!

IN ITALIANO (IN PARTE)

***Two Worlds II* è tradotto nella nostra lingua per quel che riguarda i sottotitoli dei dialoghi e i menu: tutto il resto, ossia il parlato, ma anche i testi scritti di una certa lunghezza (come libri e documenti), è in inglese. Si tratta di una scelta poco comprensibile, dato che i libri sono fondamentali per la conoscenza del mondo e alcuni documenti anche per la risoluzione di missioni. La traduzione dei dialoghi, peraltro, è a tratti eccessivamente libera.**



FINO a non molti anni fa, il gioco di ruolo su computer cosiddetto "free roaming", cioè basato sulla libera esplorazione di mondi vasti e accessibili in gran parte fin dall'inizio, era piuttosto raro e quasi esclusivamente appannaggio di Bethesda e della sua pluripremiata serie *The Elder Scrolls*, il cui ultimo capitolo, *Oblivion*, uscì nel 2006.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Proprio a partire dal 2006, però, e forse sulla scia del vasto interesse scatenato da *Oblivion* prima e dopo la sua pubblicazione, le cose iniziarono a cambiare e diversi gruppi di sviluppatori decisero di entrare in competizione con Bethesda sul suo stesso terreno. Fu il caso, per esempio, di Piranha Bytes, che con *Gothic 3* abbandonava in parte la filosofia dei suoi lavori precedenti, più "concentrati" e attenti alla trama, a favore di un rinnovato interesse per la libera esplorazione: un esperimento che oggi siamo in grado di definire riuscito parzialmente, e non solo per via dei noti problemi legati all'incompletezza del titolo.

Pochi mesi dopo la mezza delusione rappresentata da *Gothic 3*, fece un passo avanti un nuovo potenziale rivale di Bethesda, che prese la forma della squadra di sviluppatori polacchi riunita nello studio Reality Pump. Il suo *Two Worlds*, uscito nel 2007, fu senz'altro una piacevole sorpresa, se non altro perché gli autori erano esordienti nel genere dei GdR su PC. Anche in questo caso, però, si trattò di una sorpresa a metà, nel senso che *Two Worlds* era tanto vasto e appariscente, quanto prigioniero di meccaniche fin troppo semplicistiche, che lo riducevano a una sorta di *Diablo* tridimensionale, castrando qualsiasi velleità interpretativa e rendendo, da questo punto di vista, impietoso il confronto con *Oblivion*.

Ciononostante, le basi per migliorare erano presenti, quindi i ragazzi di Reality Pump hanno fatto bene a tornare al lavoro su un seguito. Oggi abbiamo per le mani il frutto dei loro sforzi, e possiamo dire subito che i miglioramenti rispetto

> "I combattimenti sono un esercizio creativo"

al primo capitolo ci sono e sono anche piuttosto evidenti. *Two Worlds II* riprende la vicenda narrata nell'episodio precedente, innestandovi una nuova trama che ruota attorno al medesimo obiettivo: salvare la povera sorella del protagonista, Kyra, vittima degli esperimenti del malvagio Gandohar, che sta tentando di risvegliare il potere degli antichi dei per dominare tutto il mondo di Antaloor.

Non si tratta di premesse originali; tutta l'ambientazione del gioco trasuda, anzi, "classicità" fantasy da ogni poro, pur riuscendo a inserire in questo quadro un catalogo di missioni sufficientemente vario e originale da mantenere vivo a lungo l'interesse del giocatore. L'avventura inizia direttamente nel palazzo del nostro nemico. L'eroe è imprigionato insieme alla sorella, ma viene rocambolescamente salvato da una pattuglia organizzata, stranamente, da una tribù di orchi sopravvissuta alla passata guerra con gli umani. Presso questa tribù avviene il consueto "tutorial", che è notevolmente approfondito e impone al giocatore, con motivazioni pertinenti, di provare gran parte delle sezioni della variegata giocabilità di *Two Worlds II*. Si parte dal combattimento, che può essere in corpo a corpo, a distanza o basato sulla magia, per spaziare poi dall'alchimia alle arti del

IL QUADRUPEDE IMBIZZARRITO

Come il primo capitolo della saga, anche *Two Worlds II* implementa la possibilità di scorrazzare per il mondo di gioco in groppa a un cavallo. A questo proposito, se a livello di idea bisogna fare un plauso alla creatività degli autori, la realizzazione pratica lascia ancora molto a desiderare. Una volta salito sul suo destriero, il nostro eroe può controllarlo tramite speroni e briglie: i primi governano la velocità e sono gestiti dal pulsante destro del mouse, le seconde governano la direzione e sono gestite dai normali tasti movimento. Un'apposita barra a schermo ci informa sul livello di sopportazione degli speroni: esagerando, il nostro eroe verrà disarcionato. Un tasto a parte attiva il salto, utilissimo per superare gli ostacoli sul terreno. Sperimentando il tutto, ci si rende conto, purtroppo, che qualcosa non funziona: il cavallo è talmente complesso da controllare (soprattutto per quel che riguarda le briglie), che alla fine, complice anche l'esistenza di un efficiente sistema di teletrasporti, la maggior parte dei giocatori preferirà far muovere il suo eroe a piedi.





L'HDR è suggestivo, ma a tratti è usato in modo esagerato.



SIAMO TUTTI UN PO' MIOPI

Il motore grafico di *Two Worlds II* si chiama GRACE ed è senz'altro degno di nota, soprattutto perché riesce a gestire paesaggi ad ampio respiro e molti elementi in movimento pur pesando poco sull'hardware. Qualche difetto, però, è presente anche in questo comparto: il principale è che, probabilmente per mascherare una resa poligonale non sopraffina, il motore sembra abusare del post-processing. Ogni elemento del mondo è pesantemente "trattato" con HDR e filtri di ogni tipo, risultando alla fine eccessivamente "nebuloso", in particolare se osservato da una certa distanza. *Two Worlds II* implementa il ciclo giorno-notte, che però non comporta differenze sostanziali nella giocabilità; ci sono anche condizioni atmosferiche diverse, però collegate a priori con alcuni luoghi e non realisticamente variabili.



ANALISI TECNICA

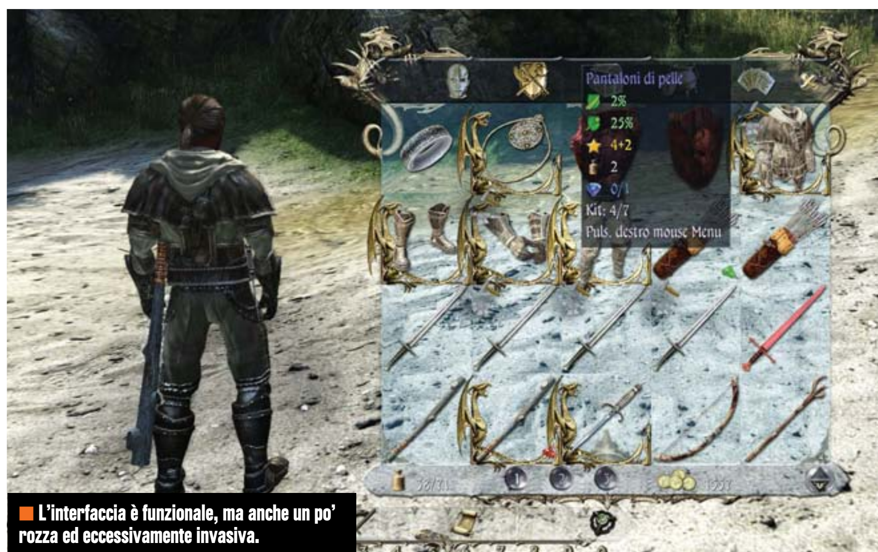
LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Il motore GRACE di *Two Worlds II* si è dimostrato molto leggero e su un Core 2 Duo 8600, con 4 GB di RAM e GeForce GTX285, il gioco è rimasto fisso a 60 FPS, pur con risoluzione a 1680x1050 e conAntiAliasing 2x. Va sottolineato che il motore fa un uso decisamente sovrabbondante del post-processing, mettendo blur in ogni dove, forse per mascherare la relativa scarsità poligonale.
Una configurazione basata su una GPU più potente, o su uno SLI, permette di spingere l'AntiAliasing a 4x e oltre, e naturalmente di innalzare la risoluzione sino al limite del monitor.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



I dialoghi hanno un'inquadratura mobile, che può essere modificata in tempo reale.



L'interfaccia è funzionale, ma anche un po' rozza ed eccessivamente invasiva.

ATTENZIONE: DRM



Two Worlds II **utilizza lo stesso DRM già visto nel primo capitolo della saga. Indipendentemente dalla forma acquistata (online o "fisica"), il gioco deve essere validato online per essere sbloccato. Ogni copia è attivabile fino a tre volte: per le successive è necessario contattare il produttore. Il gioco non richiede il DVD nel lettore per essere utilizzato. Chi completa la procedura di registrazione avrà in cambio un codice che sbloccherà un oggetto bonus.**

CITTÀ E SCENOGRAFIE

Le città di *Two Worlds II* sono considerevolmente più curate di quelle viste nel primo capitolo: se, allora, si trattava d'insediamenti costituiti quasi esclusivamente da edifici solo scenografici, ora è possibile entrare quasi dappertutto, purché si agisca in modo abbastanza silenzioso. Quello che manca è la capacità di conferire identità precisa ai diversi conglomerati, che appaiono maestosi, ma anonimi, soprattutto se paragonati alle città create da Bethesda (in *Oblivion*, ma anche in *New Vegas*).

IMMERSIONI VIETATE

Come scrivevamo, in *Two Worlds II* è possibile tuffarsi in acqua e nuotare, magari per raggiungere qualche isoletta al largo delle coste. Non è contemplata, però, la possibilità di puntare verso i fondali: il nostro eroe resta incollato alla superficie, come se non potesse trattenere il fiato neanche per pochi secondi. Peccato: l'esplorazione dei fondali avrebbe aggiunto un nuovo spessore alla giocabilità del titolo.

fabbro, dalla furtività alla creazione di incantesimi. Se l'esplorazione è governata dal movimento tramite i consueti tasti WASD (ma si può anche saltare, nuotare ed effettuare veloci "scatti" in avanti, pur se manca la possibilità di arrampicarsi), il combattimento con armi bianche vede il clic sinistro governare i normali fendenti e il clic destro gestire le parate. Se si è abili nel movimento furtivo, però, ci si può avvicinare alla schiena del nemico e tentare una veloce pugnalata, in grado spesso di togliere alla vittima in un sol colpo tutti i "punti ferita".

Questo è solo l'inizio: ciascuna specializzazione è in grado di sbloccare numerose mosse speciali, che rendono i combattimenti un esercizio singolarmente creativo e aperto a tanti tipi di sperimentazione. Da questo punto di vista, gli autori si sono limitati a mantenere le buone idee già presenti nel primo capitolo, migliorandole in diversi aspetti. La gestione della crescita del personaggio è piuttosto dettagliata: a ogni passaggio di livello, si ottengono quattro punti con cui migliorare le caratteristiche di base (Forza, Vitalità, Precisione e Intelligenza), nonché alcuni punti da dedicare alle abilità, che sono numerose e si concretizzano soprattutto, come scritto sopra, in tante mosse speciali disponibili durante gli scontri col nemico. Il guerriero specializzato nel corpo a corpo potrà, per esempio, tentare di disarmare l'avversario, di buttarlo a terra o di accecarlo, mentre l'arciere potrà scoccare più frecce contemporaneamente o applicare su di esse qualche danno elementale; il mago, dal canto suo, sarà libero di specializzarsi in varie scuole, ottenendo in cambio la possibilità di combinare più effetti per risultati devastanti.

Gli incantesimi, infatti, vanno letteralmente "costruiti" tramite differenti "carte", ciascuna collegata a un elemento, a un veicolo o a un effetto. La libertà concessa al giocatore scatenerà senz'altro la sua creatività, mentre d'altro canto si ritorcerà contro i "pigri" che preferiscono usare ripetutamente le medesime formule. La vastità delle opzioni offerteci è evidente anche a proposito del processo di miglioramento di armi e corazze. Da questo punto di vista, gli autori hanno messo a punto un sistema interessante, che ci eviterà la consueta e noiosa necessità di visitare continuamente i negozianti, spina

I MERCANTI GEMELLI

Anche se la visita periodica ai mercanti ha un ruolo meno importante che in altri giochi appartenenti allo stesso genere, in *Two Worlds II* non mancano decine di commercianti pronti a metterci a disposizione merci di qualsiasi tipo. Purtroppo, anche in questo ambito si sente la mancanza di una maggiore caratterizzazione: i mercanti sono privi di dialoghi (quindi di personalità) e per di più offrono spesso sempre i soliti oggetti, spingendo il giocatore a dimenticarsi presto della loro presenza.

L'ARCIERE CERTOSINO

Le molte abilità speciali collegate al combattimento hanno, talvolta, come conseguenza l'imposizione di un approccio eccessivamente macchinoso e frammentato: l'abbiamo notato soprattutto per quel che riguarda le abilità con l'arco. Per usare il tiro doppio, per esempio, dovremo estrarre l'arco, puntare la freccia, selezionare l'abilità e i due nemici: solo a quel punto la freccia partirà. Questa lunga sequenza di azioni può aver senso in un gioco a turni, ma in uno in tempo reale dovrebbero esser presenti meccaniche più intuitive.

IL MONDO È TROPPO GRANDE!

Il gioco implementa una mappa molto dettagliata, che segnala le varie località scoperte, i punti di teletrasporto, i personaggi d'interesse e la destinazione delle missioni. Va sottolineato che il mondo di gioco è talmente vasto, da imporre tanti livelli di zoom, la qual cosa si traduce in una certa scomodità di utilizzo. Ai livelli di zoom più ravvicinati si ha una visuale chiara, ma occorre passare lunghi secondi a spostarsi col mouse, mentre lo sguardo più lontano permette di abbracciare tutto il mondo, ma rende i segnalini troppo affollati e, dunque, indistinguibili.



I modelli dei personaggi non brillano per bellezza.


La visibilità notturna è quasi identica a quella diurna.

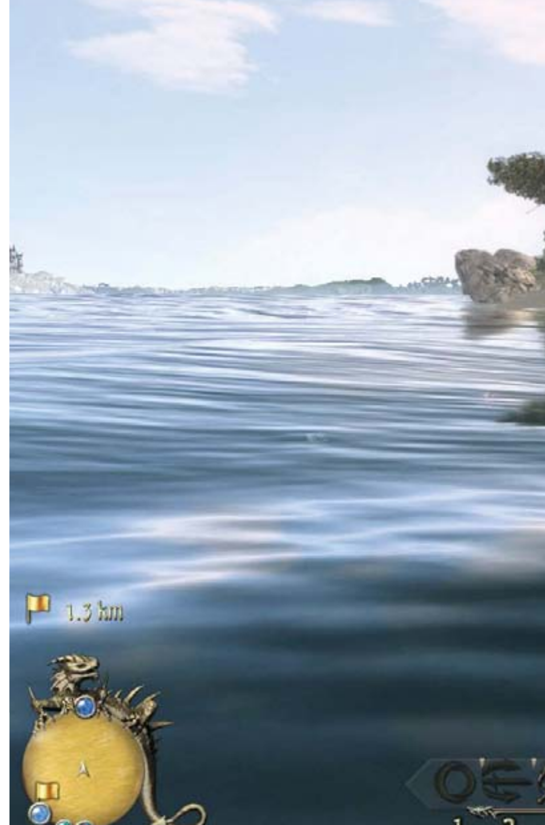
nel fianco di molti tra i giochi di questo genere. Ogni oggetto raccolto, infatti, può essere distrutto per ricavare materie prime da investire, successivamente, nel miglioramento dell'equipaggiamento. Le materie prime occupano poco spazio e hanno poco peso, quindi non ostacolano il prosieguo dell'esplorazione; d'altro canto, le possibilità offerte dai perfezionamenti (come l'incastonatura di pietre magiche) rendono questi ultimi sempre appetibili, indipendentemente dal tipo di eroe creato.

Osservazioni simili si possono fare a proposito dell'alchimia, già ben approfondita anche nel primo capitolo della saga. Saremo liberi di combinare qualsiasi ingrediente, sperimentando gli effetti delle pozioni create e salvando le ricette ritenute migliori, così da poterle preparare rapidamente in seguito. Il ritrovamento di materie prime e ingredienti è una delle ricompense principali a disposizione di chi si dedicherà con perizia all'esplorazione del mondo: da questo punto di vista, *Two Worlds II* offre la possibilità di scorrazzare per territori sconfinati, forse i più ampi mai visti in un prodotto di questo tipo. Il fatto che sia consentito superare a nuoto gli

> **"Potremo scorrazzare per territori sconfinati"**

specchi d'acqua, poi, dà la sensazione di non avere alcuna barriera nei movimenti: non esiste, infatti, alcun muro invisibile, se non in luoghi davvero "estremi", e le montagne che fissano il termine dell'area esplorabile hanno un aspetto davvero invalicabile.

Le ambientazioni di *Two Worlds II* sanno essere varie (si va da giungle intricate a savane desolate, da affollate città a piccoli villaggi) e sono per di più arricchite da elementi interattivi: il gioco implementa un sistema fisico assai efficace, tramite il quale maneggiare e scagliare lontano oggetti quali casse, ceste e barili. All'interno delle città, poi, è attivo un interessante sistema di gestione degli atti criminali eventualmente compiuti dal nostro personaggio: un tentato furto, ma anche solo dei movimenti sospetti (come l'estrazione di un'arma o corse con annessi possibili scontri con la folla), riempiranno progressivamente la



CONVERSAZIONI DINAMICHE

I dialoghi, in *Two Worlds II*, sono quasi sempre totalmente lineari, come del resto le missioni cui sono collegati: in alcune rare circostanze sarà possibile scegliere tra due risposte reciprocamente escludenti, ma il più delle volte la scelta multipla è solamente tra diversi argomenti di conversazione giustapposti. La novità è che, durante i dialoghi (come di consueto interamente parlati e accompagnati da gesti e movimenti del viso), la telecamera resta "libera": il giocatore può dunque decidere di puntare lo sguardo verso uno o l'altro degli attori coinvolti, o anche di guardare altrove. I dialoghi possono essere intrecciati solamente con i personaggi collegati a qualche missione; tutti gli altri sono semplici comparse, che possono al massimo essere ascoltate mentre parlottano tra loro.

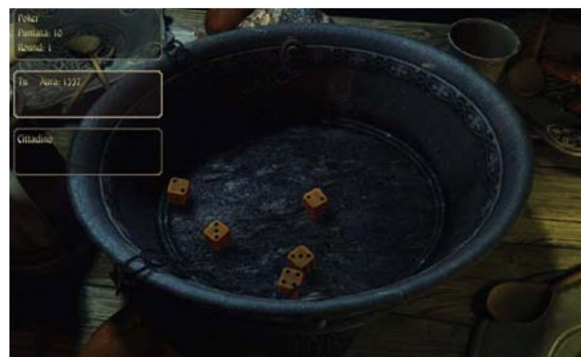


cosiddetta "lama della reputazione", che una volta raggiunto un certo livello porterà all'intervento delle guardie contro il nostro alter ego. In questo ambito specifico, ma anche nel sapore collegato a certe ambientazioni, *Two Worlds II* tradisce un debito notevole nei confronti delle saghe di *Gothic* e di *Assassin's Creed*.

Naturalmente, un mondo vasto risulterebbe fine a se stesso, senza un buon sistema di missioni che funga da spunto per la sua esplorazione. Questo è, purtroppo, un ambito in cui i miglioramenti rispetto al primo capitolo sono meno evidenti: anzitutto perché molte parti del mondo danno la sensazione di essere un po' "vuote", ma anche perché, nonostante la


Nuotando, è possibile raggiungere aree lontane e nascoste.


Alcuni animali selvaggi ci attaccano solo in risposta alle nostre ostilità.



MINI-GIOCHI PER TUTTI I GUSTI



Seguendo una tendenza ormai sempre più diffusa nei GdR, anche *Two Worlds II* implementa una notevole quantità di mini-giochi, ciascuno collegato a un'attività particolare. Per scassinare una serratura, per esempio, dovremo infilare correttamente il grimaldello negli spazi vuoti presenti in un certo numero di anelli, facendo allineare questi ultimi entro un tempo limite. Per suonare uno strumento, dovremo pizzicare le corde seguendo con tempismo il fluire delle note. Se vorremo migliorare le nostre finanze, potremo iniziare fruttuose (si spera) sessioni di poker con i dadi, del tutto simile a quello già visto, e realizzato con maggiore eleganza, in *The Witcher*. Non manca un mini-gioco collegato al furto e, alla fine, potremo infilare in questa categoria anche le cavalcate nonché le sessioni di navigazione con la barca. Il tentativo di variare continuamente la giocabilità va apprezzato, ma forse gli autori si sono lasciati un po' prendere la mano.



La mappa del mondo è molto utile, ma può diventare confusa.

presenza di trame e sotto-trame intricate e interessanti, gli autori hanno voluto mantenere alcune note stilistiche dei GdR d'azione alla *Diablo*, francamente poco pertinenti in quello che chiaramente vorrebbe essere un GdR a tutto tondo.

Ci riferiamo, per esempio, al frequente "respawn" dei nemici uccisi (vale a dire la loro completa rigenerazione se torniamo a visitare la stessa area, anche poco tempo dopo la prima visita), piuttosto che alla mancata implementazione di tutte quelle funzioni "inutili", e proprio per questo indispensabili, nell'interpretazione digitale (come, per esempio, il dormire).
Per il resto, le missioni possono essere divise in tre gruppi differenti: quelle relative alla trama principale, sceneggiata in modo molto pausato e frammentario (com'è tipico dei giochi free roaming), quelle secondarie e quelle legate alle gilde. Come il primo capitolo della saga, infatti, anche *Two Worlds II* implementa un ricco sistema di fazioni, con annesso sistema di calcolo della reputazione presso di esse. Si tratta di un elemento interessante, dato che spinge a scelte spesso reciprocamente escludenti, ma va sottolineato che il sistema resta ampiamente perfezionabile, soprattutto se paragonato ai virtuosismi presenti, da questo punto di vista, anche in titoli recenti (come *Fallout: New Vegas*).

Tirando le somme, diremmo che l'estrema varietà del menu offerto da Reality Pump è, insieme, la sua croce e la sua delizia: forse per il futuro sarebbe consigliabile una maggior concentrazione sui dettagli, magari eliminando del tutto alcuni elementi (come il multiplayer, ma anche molti mini-giochi, di cui parliamo altrove in queste pagine), che in un prodotto come questo risultano forse sovrabbondanti. Complessivamente, comunque, *Two Worlds II* è senza dubbio un gioco degno di nota e un'esperienza da consigliare a tutti gli appassionati del GdR su PC.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

ANIMALI INTELLIGENTI

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è generalmente piuttosto piatta: i nostri avversari si limitano a correre nella nostra direzione per attaccarci, cercando di mantenere la distanza se sono armati con arco o incantesimi. Gli animali selvaggi, però, si comportano in modo più interessante: molti colpiscono e scappano, cercano insistentemente rifugio in luoghi riparati e, a volte, non attaccano nemmeno se il nostro eroe non inizia per primo le ostilità.

AD ANTALOOR IN COMPAGNIA

***Two Worlds II* implementa anche una modalità multigiocatore, che purtroppo non abbiamo potuto testare a causa di server deserti nel momento in cui abbiamo effettuato la prova: ne parleremo in futuro nella sezione Next Level. Il gioco online prescinde completamente dalla trama e dalle missioni, e offre modalità sia cooperative, sia competitive.**

IN ALTERNATIVA...

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Apr 06, **9**
Il capolavoro di Bethesda resta la pietra di paragone per tutti i GdR fantasy basati sulla libera esplorazione: immenso, sfaccettato e curato nei particolari.

Risen, Ott 09, **8 ½**
L'ultima fatica di Piranha Bytes ha diversi punti in comune con *Two Worlds II*, pur staccandosene per il respiro minore, la maggior concentrazione sul dettaglio e la forte adrenalina.

info ■ Casa **TopWare Interactive** ■ Sviluppatore **Reality Pump** ■ Distributore **Newave Italia** ■ Telefono **055/72504** ■ Prezzo **€ 39,00 (€ 69,00 Royal Edition)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.twoworlds2.com/it/index.html**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista o 7), Scheda 3D 128 PS 2.0, 8 GB HD, Internet per la validazione**
- Sis Cons **CPU dual core 2,6 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet: cooperativo e competitivo**

- **Mondo vasto e ben disegnato**
- **Notevole libertà nel personalizzare l'eroe**
- **Giocabilità creativa e variegata...**

- **... ma, forse, un po' dispersiva**
- **Caratterizzazione del mondo migliorabile**
- **Stilemi più da GdR d'azione che da GdR "puro"**

Pur contemplando parecchie imperfezioni, *Two Worlds II* è un GdR free roaming vario e ben riuscito, da consigliare a tutti gli appassionati del genere. Peccato per la traduzione incompleta, che però abbiamo deciso di non considerare in fase di valutazione.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	9	7	8



Troveremo la ciurma di Phileasson attraccata nei pressi di Nadoret.



La città elfica di TieShianna offre panorami molto suggestivi.

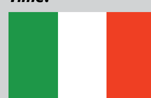
GENERE: GIOCO DI RUOLO

DRAKENSANG: PHILEASSON'S SECRET

Torniamo nel mondo di Aventuria: uno dei suoi più celebri eroi ha bisogno del nostro aiuto!

IN ITALIANO

***Phileasson's Secret* gode di una completa traduzione in italiano, sia nella parte scritta, sia in quella parlata, a opera di FX Interactive. Il cast di doppiatori è lo stesso del gioco base ed è valido, anche se le voci, dopo molte ore di gioco, danno l'impressione di ripetersi con frequenza. La qualità della traduzione è discreta, come già in *The River of Time*.**



OCCHIO AL LIVELLO

Come tutto il resto del gioco, anche *Phileasson's Secret* non implementa alcun tipo di "livellamento automatico" dei nemici. Questo significa che, intraprendendo troppo presto le missioni dell'espansione, potremmo trovarci ad affrontare avversari quasi imbattibili. La soluzione, in questo caso, è fare qualche altra missione più semplice e riprovare quando i nostri eroi saranno più allenati.

OGNI ambientazione fantasy, creata in collegamento con un romanzo o con un set di regole per il gioco di ruolo, ha i suoi eroi: figure semi-mitiche, sulle cui imprese è costruita, spesso, una parte importante della storia del mondo, e le cui gesta sono al centro dei racconti cantati dai bardi dentro le locande che punteggiano le terre selvagge.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Basti pensare al ruolo di personaggi come Drizzt o Elmister nei celeberrimi Reami Dimenticati (Forgotten Realms); o a quello del pirata Phileasson nella altrettanto celebre, ma meno sfruttata a livello videoludico e letterario, Aventuria, l'ambientazione creata in tandem con il sistema di gioco "Uno sguardo nel buio" ("The Dark Eye" in inglese).

Phileasson è senza dubbio il più famoso tra i thorvaliani, razza umana del tutto simile dal punto di vista iconografico ai guerrieri nordici dell'epoca medievale (i vichinghi): la sua nave e la sua ciurma sono protagonisti di gesta incredibilmente ardite, tutte in qualche modo ruotanti attorno alla folle idea di circumnavigare l'intero continente di Aventuria (più volte la critica ha citato, come evidente fonte di ispirazione per il personaggio, Phileas Fogg, protagonista del romanzo "Il giro del mondo in 80 giorni", di Jules Verne).

Ora, un videogioco ci dà finalmente la possibilità di conoscere da vicino questo personaggio così importante per una delle ambientazioni più conosciute tra i giocatori di ruolo europei. Si tratta dell'espansione per *Drakensang: The River of Time*, intitolata *Phileasson's Secret*. La saga di *Drakensang*, creata dagli sviluppatori tedeschi di Radon Labs e molto popolare in Italia grazie anche alla sua capillare (e conveniente) distribuzione a opera di FX Interactive, è senza dubbio il luogo virtuale dove il regolamento di "Uno sguardo nel buio" ha avuto la propria concretizzazione digitale più importante. *Phileasson's Secret* è un'espansione per il suo secondo capitolo e richiede la presenza del gioco base per essere installata e giocata. Tecnicamente, stiamo parlando di un "add in" e non di un "add on":

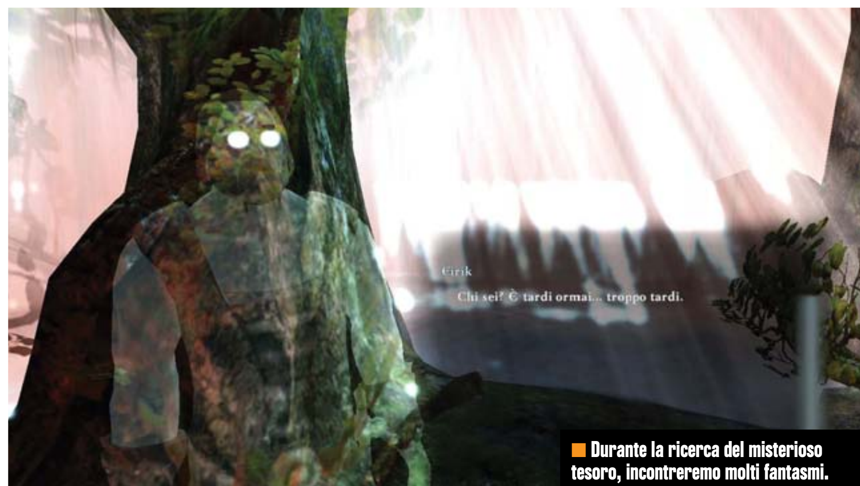
> "La nuova avventura è strutturata in modo quasi totalmente lineare"

questo significa che la trama principale del gioco originale non viene toccata, dato che l'espansione si limita ad aggiungere due nuove missioni secondarie, che possono essere intraprese in qualunque momento a partire da quanto il nostro party ha accesso alla città di Nadoret (cioè, da subito dopo il tutorial e le primissime fasi dell'avventura).

PHILEASSON: L'ALLEATO INDIPENDENTE

L'espansione non aggiunge nuovi personaggi da arruolare nel nostro party. In determinati momenti dell'avventura, però, avremo modo di avere come alleato nientemeno che il potente Phileasson. Il pirata si aggiungerà al gruppo come quinto membro del medesimo, quindi non saremo costretti ad allontanare qualcuno per fargli posto. Phileasson può essere controllato durante i combattimenti, ma non è possibile accedere al suo inventario, né alla sua scheda relativa alle abilità, quindi non acquisisce esperienza e non migliora nel corso delle vicende narrate. In compenso, interviene frequentemente nei dialoghi.





Durante la ricerca del misterioso tesoro, incontreremo molti fantasmi.

VEDUTE INGANNEVOLI

La grafica del gioco non subisce mutamenti in seguito all'installazione dell'espansione, infatti i requisiti minimi sono gli stessi del prodotto base. Tuttavia, alcune nuove ambientazioni hanno un aspetto particolarmente suggestivo: in particolare, la città elfica di TieShianna appare sterminata grazie a panorami che si estendono a perdita d'occhio, capaci di conferire l'impressione di essere all'interno di un'autentica metropoli. Si tratta, però, di una sorta d'illusione, dato che nel corso dell'avventura avremo modo di visitare solo pochi luoghi all'interno della città. Quest'ultima, poi, non potrà essere esplorata liberamente come accade, nel gioco base, per Nadoret.





Tra gli enigmi, incontreremo una versione "campagnola" del classico campo minato.



Alcuni particolari delle nuove ambientazioni sono molto curati.



Come nel gioco base, non esiste un vero ciclo giorno-notte, ma alcuni eventi sono collocati in versioni "notturne" delle ambientazioni.

TANTE EDIZIONI

In occasione dell'uscita dell'espansione, FX Interactive ha ri-organizzato la distribuzione della saga. Chi già possiede i primi due capitoli può comprare solo *Phileasson's Secret* a 9,95 euro. Chi vuole acquistare anche il gioco base necessario per installarla, ossia *The River of Time*, lo può trovare allo stesso prezzo dell'espansione. Chi, invece, vuole portarsi a casa tutta la saga in un colpo solo, può dirigersi verso l'allettante "Collector's Edition", che include i due capitoli più l'espansione al prezzo di 19,95 euro.

L'AVVENTURA ENIGMISTICA

Anche in *Phileasson's Secret*, come del resto nel gioco base, Radon Labs ha pensato di interrompere, di quando in quando, l'azione con enigmi più o meno contorti, spesso di matrice molto classica. Sull'abitudine di innestare enigmi nei GdR esistono diverse scuole di pensiero: noi la riteniamo poco pertinente, ma c'è chi la pensa all'opposto. In ogni caso, non si tratta mai di sfide troppo complesse.

Una nuova missione è abbastanza breve e ruota attorno alla ricerca di un fantomatico tesoro, che ben presto si tramuta in una inquietante storia di fantasmi. Il vero piatto forte offerto dall'espansione, però, è la missione collegata a Phileasson: dopo aver installato il nuovo pacchetto, assisteremo all'approdo nei pressi di Nadoret della ciurma del famoso pirata, che ci chiederà aiuto per ritrovare il suo capo, disperso per una quantità di giorni ormai sospetta. La ricerca ci condurrà verso un portale magico, tramite il quale raggiungeremo la città elfica di TieShianna, vittima di attacchi da parte di creature demoniache e delle oscure trame di una sacerdotessa impazzita. All'interno di questo bel quadretto, il ruolo di Phileasson inizialmente non è chiaro: il nostro gruppo di avventurieri si troverà proprio malgrado a doverlo aiutare, venendo a scoprire, al contempo, interessanti ambientazioni inedite, ricche di nemici da sconfiggere, enigmi da superare e tesori da aggiungere al bottino. L'avventura è strutturata in modo quasi totalmente lineare: non mancano piccole possibilità di scelta, che però non comportano variazioni nella vicenda narrativa, ma solo nelle abilità conferite ai nostri eroi in determinati momenti del racconto. Gli episodi più importanti dello stesso si svolgono nella dimensione parallela di TieShianna, per accedere alla quale sarà necessario rinvenire alcuni portali magici, che si trovano nelle località lungo il Grande Fiume già esplorate durante il gioco base: normalmente, *Phileasson's Secret* concede la possibilità d'interrompere a piacimento la nuova avventura per tornare a esplorare il mondo "originale", tranne nei momenti più concitati della trama, quando saremo costretti a proseguire per riottenere la libertà.

Com'è prevedibile, la giocabilità non ha subito alcun mutamento, ma la cosa non infastidisce, visto che il perfetto equilibrio tra combattimenti tattici, dialoghi ed esplorazione già visti in *Drakensang: The River of Time* rappresenta forse il risultato migliore raggiunto dagli sviluppatori. Se dovessimo indicare qualche difetto, il principale è probabilmente l'immediatezza eccessiva con cui il giocatore viene posto davanti a nuovi personaggi e ambientazioni, senza un adeguato approfondimento che gli consenta di capire davvero le ragioni dietro la necessità di intraprendere una determinata missione. Da questo punto di vista, *Phileasson's Secret* soffre del medesimo problema già esibito dal resto della saga cui appartiene, ossia un comparto contenutistico creato con diligenza, ma senza adeguate iniezioni di pathos. Viste le affilate armi possedute dalla concorrenza (in particolare dai prodotti BioWare, in tale ambito davvero esemplari), non si tratta certo di una questione di poco conto. Complessivamente, comunque, questa espansione va consigliata senza dubbio a tutti gli appassionati della saga, che troveranno non solo spunti per nuove e interessanti sessioni di gioco, ma anche la possibilità di conoscere uno dei veri protagonisti di un'ambientazione che ha fatto e sta facendo la storia del GdR europeo.

Mosè Viero



IN ALTERNATIVA...

Dragon Age: Origins, Dic 09, **9**
Tra i GdR classici e con visuale isometrica dall'alto usciti di recente, il capolavoro BioWare rappresenta il prodotto più riuscito.

Neverwinter Nights 2, Nov 06, **9**
Il secondo capitolo della saga di *NWN*, firmato da Obsidian, è in grado di competere ad armi pari con i GdR attuali, anche grazie ai tanti moduli amatoriali disponibili online.

info ■ Casa **FX Interactive/DTP Entertainment** ■ Sviluppatore **Radon Labs** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/362696621** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, 5,4 GB HD, *Drakensang: The River of Time***
- Sistema Consigliato **CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Qualità all'altezza del gioco originale
- La nuova avventura è varia e stimolante
- Conosceremo il famoso Phileasson!

- Contenuti poco approfonditi
- Trama interessante, ma "fredda"
- Nessun miglioramento rispetto al gioco base

***Phileasson's Secret* ribadisce la validità di *Drakensang* e ne ripropone, in sostanza, tutte le caratteristiche, positive e negative. Piacerà molto a chi ha amato la saga, che nella sua interezza è un acquisto quasi obbligato per tutti gli amanti del GdR digitale.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	7	7	7



Vi capiterà di trovare delle casse in giro per il mondo: una volta aperte, riceverete una piccola ricompensa.


Il nuovo capitolo online di *Final Fantasy* stupisce, purtroppo in senso negativo.

GENERE: MMORPG

FINAL FANTASY XIV ONLINE

Tempi duri per i Chocobo.

QUASI TUTTO IN INGLESE

***Final Fantasy XIV* è completamente in inglese, tranne che per scatola e manuale. A popolare i server messi a disposizione da Square non manca una discreta fetta di italiani, ma è necessaria una certa conoscenza della lingua d'Albione per non perdersi fra dialoghi e opzioni.**

NELL' ormai lontano 2002, *Final Fantasy* sbarcava in Rete, offrendo agli appassionati il primo capitolo completamente online della serie, un titolo che ha goduto di un ottimo successo di pubblico. Otto anni dopo, Square Enix pubblica *Final Fantasy XIV*, annunciato a sorpresa nel 2009 quando il tredicesimo episodio non era ancora disponibile.

Le premesse per qualcosa di estremamente interessante ci sono tutte: *FF XIV* introduce un sistema di classi e professioni molto particolare, che non costringe a una scelta definitiva e relega l'attenersi a un determinato ruolo alle armi impiegate. Durante la creazione del personaggio, potrete scegliere fra le cinque razze a disposizione e, successivamente, una delle quattro discipline che contengono, a loro volta, delle classi vere e proprie. Per esempio, selezionando Disciples of Magic sarete liberi di vestire i panni di un Conjurer o un Thaumaturge, entrambe classi magiche. Come accennato, questa decisione non condizionerà affatto la vostra progressione una volta superate le prime schermate. Avrete modo, giocando, di acquistare un'arma dedicata ai Gladiatori, per esempio, e impugnandola cambierete automaticamente ruolo. Questo è possibile grazie alla suddivisione fra il Rank, che indica il livello della classe che state attualmente utilizzando, e il Physical Level, ovvero il livello generale che avanzerà indipendentemente dal ruolo rivestito. Dunque, potrete giocare per un po' nei panni di un Marauder, poi brandire il martello da Blacksmith (una delle professioni utili a creare oggetti) e fabbricare qualcosa guadagnando esperienza che aumenterà il vostro Physical Level, permettendovi di avanzare anche senza combattere. Tale peculiare sistema è molto interessante sulla carta e funziona piuttosto bene anche nel gioco. Da questo punto di vista, *FF XIV* propone un ottimo spunto, che purtroppo si scontra con la dura realtà non appena si muovono i primi passi nel mondo di Eorzea. Terminata la creazione del personaggio, sceglierete una delle tre città in cui cominciare, tutte molto vaste e belle da vedere, e verrete catapultati nel mezzo di una missione iniziale con tanto di filmati in gioco. Già dopo la prima ora, però, dovrete fare i conti con la monotona struttura di *FF XIV*, che si risolve nel parlare a un Personaggio Non Giocante in città e accettare le cosiddette Guildleve, ovvero missioni da cominciare recandovi vicino a un aetheryte (una sorta di grande cristallo attorno al quale si radunano i giocatori). L'obiettivo è svolgerle entro il tempo limite, per ricevere una ricompensa in gil (la moneta) ed esperienza. Si tratta, in poche parole, di uccidere una serie di nemici, senza troppi fronzoli... e fantasia, aggiungeremmo. La beffa? Potrete completare un massimo di 8 Leve (missioni), più altre 8 locali (ovvero quelle dedicate alle professioni) ogni 36 ore.

> "Ignora le novità positive introdotte in questi anni da altri sviluppatori"

Nel tentativo di rimanere unico, legato a meccaniche che rappresentavano i punti di forza del precedente capitolo online, *FF XIV* ignora le novità positive introdotte in questi anni da altri sviluppatori. Ogni azione richiede più passaggi del necessario, rendendo

STATISTICHE

Incrementando il Physical Level, svolgendo tutte le attività a disposizione, guadagnerete dei punti da distribuire fra le statistiche del vostro personaggio. Ci sono le classiche Strenght, Dexterity, Vitality, eccetera, oltre a degli attributi Elementali, che una volta aumentati offrono bonus quali una maggior resistenza verso attacchi basati sugli elementi opposti. Prima di distribuire i punti, è bene pianificare l'evoluzione del personaggio: ogni caratteristica dona vantaggi sia nel combattimento, sia nelle professioni.

PROFESSIONI PER TUTTI

Il sistema di professioni disponibile in *FF XIV* sfrutta la buona idea delle classi "intercambiabili". Acquistando lo strumento principale di un Armorer, per esempio, avrete subito modo di cominciare delle missioni dedicate a questa professione, aumentando di rank e guadagnando anche esperienza per il Physical Level. La creazione di oggetti è, purtroppo, poco appagante e per nulla intuitiva: impugnando gli utensili, potrete cominciare il processo di sintesi immettendo gli ingredienti nell'interfaccia dedicata, creando quindi corazze, armi, o materiali di diverso tipo, potendo intervenire attivamente scegliendo fra varie modalità, e cercando di evitare di raggiungere lo 0 nella Durabilità, ovvero il fallimento dell'intera procedura. Il grande ritardo dell'interfaccia (a volte, di 2 o 3 secondi) rende il tutto frustrante e per nulla divertente, anche per colpa dell'eccessivo numero di passaggi, che sembrano studiati apposta per far innervosire il giocatore.



Le abilità possono essere disposte nella barra veloce, come in ogni altro MMORPG.

LIMITAZIONI

Il limite di 8 Leve (le missioni) ogni 36 ore è difficilmente giustificabile. L'assenza di quest realmente soddisfacenti eccetto quella principale, suddivisa in spezzoni e insufficiente a creare un senso di completezza e appagamento, crea una sensazione di frustrazione che ha come unico risultato quello di far passare la voglia di giocare.
Di conseguenza, il numero di persone collegate ai server è già in calo. Ci sono, inoltre, ulteriori meccaniche atte unicamente a rallentare la progressione. Per esempio, l'Anima, punti che userete teletrasportandovi da un luogo all'altro, è limitata e si rigenera molto lentamente.

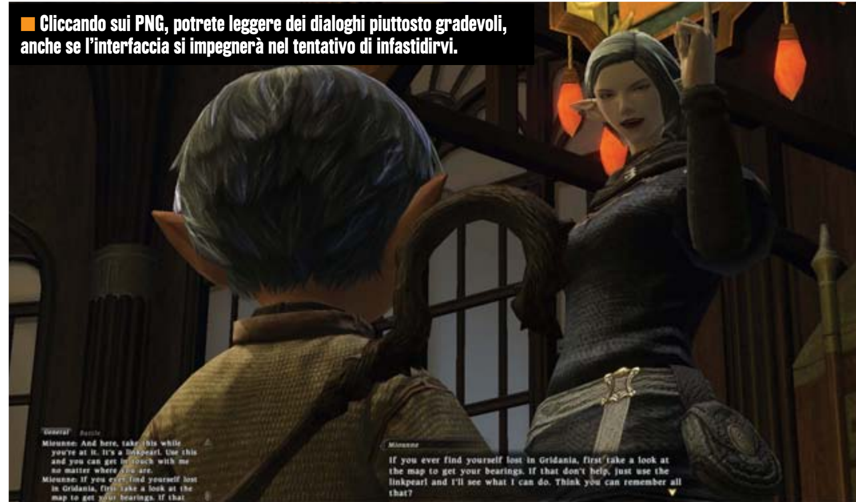

Le tre città principali sono vaste e intricate; perdersi sarebbe facile, se non fosse per la mappa.

PROMESSE

Nel momento in cui scriviamo, Square Enix ha chiesto scusa ai giocatori per le condizioni in cui è stato pubblicato *FF XIV*, cosa rara e anche spiazzante. Le promesse sono, però, piuttosto vaghe e citano aggiornamenti futuri risolutori. Purtroppo, alcuni dei problemi più gravi, come la monotonia del mondo di gioco, sono praticamente impossibili da risolvere senza un lavoro mastodontico, che non ci aspettiamo certo di veder completato entro breve termine.



La scelta di una classe, durante la creazione del personaggio, non è niente di definitivo, grazie al sistema pensato da Square.


Cliccando sui PNG, potrete leggere dei dialoghi piuttosto gradevoli, anche se l'interfaccia si impegnerà nel tentativo di infastidirvi.

I COSTI

Final Fantasy XIV è un MMORPG e, nonostante il recente successo di formule free to play (gratuite) applicate a titoli importanti, si basa sul pagamento di una quota mensile. Sono disponibili due modalità: quella classica, tramite carta di credito o prepagata, e i Crysta. Questi ultimi sono acquistabili in quantità predefinite, tramite il sito ufficiale. Da segnalare, inoltre, la possibilità di creare un solo personaggio, pagando per ogni slot aggiuntivo.

UN PERSONAGGIO, TANTI RUOLI

Il sistema di classi è la cosa migliore di *FF XIV*. Aumentando di rank in una determinata classe, guadagnerete le corrispettive abilità, che rimarranno disponibili anche quando cambierete ruolo. Ciò significa che potrete personalizzare il vostro personaggio come vorrete, per ottenere un ibrido funzionale ai vostri gusti e obiettivi. La bontà di questo sistema fa ben sperare per il futuro di *FF XIV*, a condizione che Square si rimbocchi le maniche per risolvere tutti i problemi.

tediose operazioni fondamentalmente semplici. Oltre a ciò, il titolo di casa Square non riesce a comunicare al giocatore informazioni fondamentali, per aiutarlo a comprendere meccaniche basilari. Non si tratta di prendere il giocatore per mano, come qualcuno potrebbe pensare, ma semplicemente d'illustrare tutte le opzioni a disposizione in modo chiaro, mantenendo profondità e varietà. Prendiamo come esempio la pesca: vi recherete da un Personaggio Non Giocante presente in città, attivando una Leve relativa a questa professione. Avrete bisogno di una canna da pesca, ma il gioco non riesce a comunicare questa semplice informazione; naturalmente, per trovare il mercante necessario dovrete chiedere nella chat, o girare per la città, dato che anche in questo caso il tutto è poco intuitivo. Continuando con l'esempio della pesca, è indubbia una certa profondità insita in tutte le azioni che dovrete svolgere, e questo è un fattore positivo; quando abboccherà il pesce o dovrete muovere la canna, compariranno nella chat frasi di diverso tipo che vi suggeriranno (pur se in modo oscuro) come procedere.

A complicare una situazione non proprio rosea ci si mette anche l'interfaccia, che soffre di un ritardo nell'ordine dei secondi. Questo è percepibile in modo fastidioso durante il craft (la creazione degli oggetti): dovendo cliccare ripetutamente su diversi pulsanti, il problema si mostra in tutta la propria gravità.

Purtroppo, le incertezze non finiscono qui. Uno degli aspetti più importanti di un MMORPG è la struttura del mondo di gioco. Per rendere appagante l'esplorazione, è necessario creare aree ricche di punti d'interesse, zone dall'atmosfera evocativa e capaci di invogliare a proseguire. *FF XIV* è deficitario sotto questo aspetto. Se le città sono complessivamente godibili, una volta messo piede fuori dalle loro porte vi renderete conto rapidamente della frustrante ripetitività degli ambienti modellati da Square. Prendiamo come esempio le foreste che circondano Gridania, uno dei tre centri principali: svolgendo le missioni e uccidendo i nemici non incontrerete quasi mai un luogo interessante, a parte il solito ruscello che verrà a noia molto rapidamente. Considerando che sarete costretti a percorrere queste zone ripetutamente, quella che dovrebbe essere un'esperienza divertente diventa presto un'operazione tediosa e priva di qualsivoglia incentivo. Per finire, il comparto grafico, seppur gradevole, è risultato estremamente pesante sul PC utilizzato per la recensione, un i5 750 con 4 GB di RAM e una Radeon 5870, cosa che non dovrebbe accadere. A giudicare dalle numerose lamentele avanzate dai giocatori in questo senso, possiamo dedurre di non essere i soli.

Insomma, alcune idee interessanti non bastano per risollevare le sorti di questo atteso quattordicesimo capitolo. Square, a giudicare dai messaggi di scuse e annunci di futuri aggiornamenti, si è resa conto della situazione, ma forse è tardi.

Antonio Colucci



IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Grazie alle espansioni uscite finora, *World of Warcraft* si conferma come uno dei migliori MMORPG di sempre.

Final Fantasy XI, Gen 04, 8
Date le mancanze di questo quattordicesimo capitolo, *Final Fantasy XI* offre un'esperienza di gioco molto più completa, grazie ad anni di aggiornamenti.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Square Enix** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90/€ 12,99 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://eu.finalfantasyxiv.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU Dual Core 2,0 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 15 GB HD, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU Quad Core 2,66 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 768 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Grafica gradevole
+ Sistema di classi e professioni

− Ripetitività disarmante
− Mondo poco ispirato
− Pesantezza ingiustificata

***Final Fantasy XIV*, al momento, non è un buon MMORPG. Il sistema di classi e professioni è ben studiato, ma un mondo di gioco poco ispirato e contenuti insufficienti rendono l'esperienza complessiva tutt'altro che consigliabile.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	CONTENUTI
7	7	6	5	7	4



Le sequenze a piattaforme sono ridotte, e non sono più un problema come nel primo episodio.



La sequenza iniziale è uno spettacolo, ma purtroppo il gioco diventa noioso già nel primo livello.

GENERE: AZIONE

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II

LucasArts soccombe al Lato Oscuro della giocabilità.

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto e doppiato in italiano, pur se con qualche sbavatura di troppo. I problemi de *Il Potere della Forza II*, del resto, sono altri.



DOPO il successo de *Il Potere della Forza*, LucasArts deve aver probabilmente pensato che un secondo episodio si sarebbe venduto da solo.

Il debutto della serie, pur non essendo perfetto, aveva dalla sua la novità di un motore fisico molto flessibile, perfetto per la gestione della telecinesi, e garantiva il brivido di brandire il devastante potere del Lato Oscuro della Forza. *Il Potere della Forza* si sviluppava come un classico gioco d'azione in 3D, nel quale il protagonista si faceva strada alternando attacchi in mischia e dalla distanza, trovandosi di tanto in tanto a risolvere qualche semplice enigma e ad affrontare sporadiche sezioni a piattaforme (l'aspetto più frustrante del titolo). Il lavoro di game design era dimenticabile, ma nell'insieme l'esperienza era abbastanza divertente da tenere impegnati i fan della saga, specie con le missioni aggiunte dalla *Ultimate Sith Edition*.

Partendo da queste basi, almeno sulla carta, sarebbe stato possibile dare vita a un gioco migliore, facendo compiere un passo avanti alla serie e realizzando tutte le potenzialità che ai tempi avevamo intravisto all'E3. Invece è tutto sbagliato, dalla struttura dei livelli all'esecuzione tecnica, e ci si trova davanti una breve serie di missioni monotone e, in ultima analisi, poco interessanti. Il problema più evidente riguarda i combattimenti, che nonostante un buon sistema di combinazioni di colpi e l'uso della Forza (con abilità potenziabili mano a mano che si progredisce) diventa ripetitivo ancor prima della fine del tutorial.

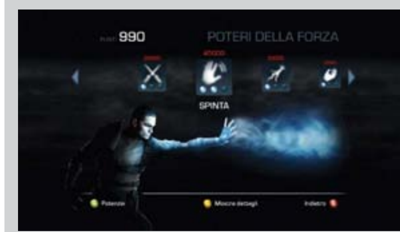
In linea di massima, è sufficiente scagliarsi contro i nemici menando attacchi a caso, approfittando della confusione e della robusta salute del nostro eroe.

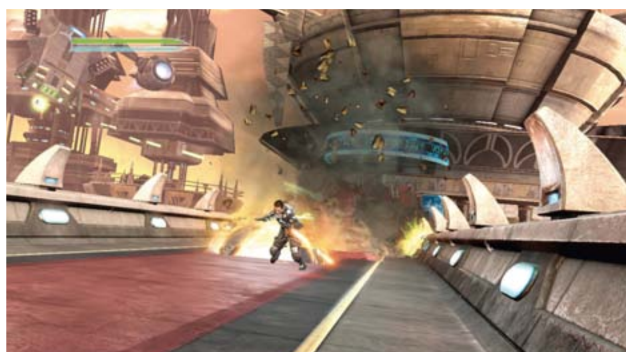
> "È sufficiente scagliarsi contro i nemici menando attacchi a caso"

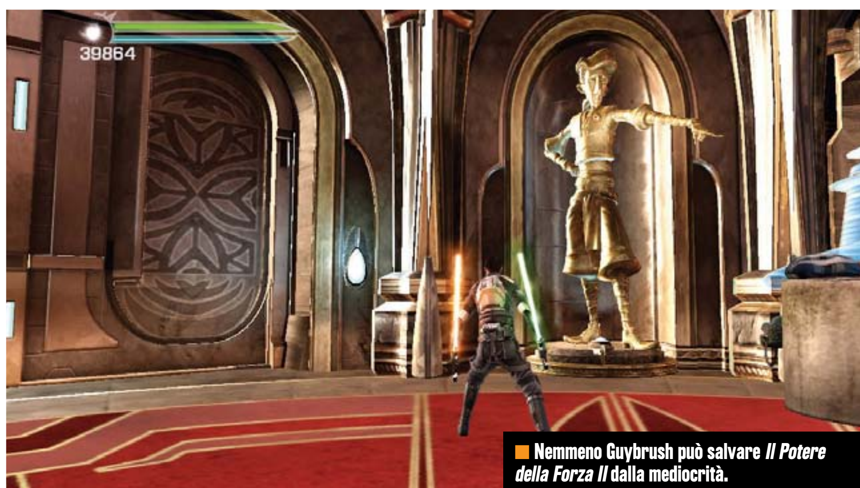
La difficoltà è chiaramente tarata verso il basso, ma la vera pecca è la ripetitività dei nemici, che vengono riproposti di livello in livello. Ci sono avversari resistenti ai poteri della Forza, soldati immuni alle spade laser, teneri Stormtrooper di marzapane e una manciata di Mech, da indebolire e finire premendo i pulsanti che appaiono sullo schermo. Questa simpatica comitiva vi verrà presto a noia, anche perché buona parte delle missioni ve la riproporranno all'infinito, cambiando semplicemente gli accostamenti e la

FORZA IN SVENDITA

Come nel primo episodio, mano a mano che si prosegue è possibile sbloccare nuovi poteri della Forza, o migliorare quelli che già si hanno. Questa volta, però, si parte con un rispettabile carnet di poteri sin dal primo livello, diminuendo la soddisfazione del progresso e sbilanciando il livello di difficoltà verso il basso. Se giocherete a livello normale, Starkiller sarà un semidio per buona parte della campagna, e quasi non percepirete l'importanza di scegliere il potere da sviluppare di più.







Nemmeno Guybrush può salvare *Il Potere della Forza II* dalla mediocrità.


Le prese rendono alcuni combattimenti troppo facili.

LA RABBIA DI STARKILLER

La rabbia conduce al Lato Oscuro, come ci insegnano i film, ma ne *Il Potere della Forza* conduce a una dose extra di mazzate per gli Stormtrooper di turno. Quando si carica la barra in basso a sinistra, infatti, Starkiller potrà attivare la Furia della Forza, che per una manciata di secondi imposterà tutti i suoi poteri sul massimo livello raggiungibile, rendendo il nostro eroe invulnerabile e invincibile. Spettacolare e coreografico, come molti aspetti del gioco, ma piuttosto inutile dal punto di vista del divertimento.




Senza controller analogico, la gestione della telecinesi è veramente scomoda.


Sulla grafica non si discute: se siete dei fan della serie, è una festa per gli occhi.

HOLOCRON

Nascosti in vari punti del gioco si trovano gli holocron, che se raccolti consentiranno di sbloccare nuovi poteri o di potenziare quelli esistenti. Per trovarli tutti, bisogna esplorare pazientemente ogni angolo dei livelli.

CONTROLLER

Il sistema di controllo è piuttosto macchinoso, e ha bisogno di un controller con levette analogiche per essere goduto appieno. Giocare con la tastiera è un incubo.

quantità. È un errore di design reso ancora più evidente da dei livelli lunghi e ripetitivi, che pur avendo una buona direzione artistica si rovinano a causa della presenza delle solite tre stanze riciclate per buona parte della missione. Morale: livelli ripetitivi, combattimenti senza tattica e un carnet di nemici ridotto e insipido.

A parte queste macroscopiche magagne, *Il Potere della Forza II* soffre anche di tante altre piccole sviste, meno evidenti, ma non per questo perdonabili. Un buon esempio sono le prese, eseguibili con una semplice combinazione di pulsanti avvicinandosi ai nemici umanoidi. Metterle a segno non richiede particolare abilità, e si traduce quasi sempre con la morte istantanea dell'avversario, con una facilità che ricorda la famigerata gomitata del vecchio *Double Dragon* (con cui era possibile finire il gioco "con un gettone"). Ci sono due tipi di prese, che riproducono un'animazione fissa per ogni tipo di nemico; le prime tre volte sono belle da vedere, ma dopo una ventina di minuti diventano monotone. Ironicamente, tra l'altro, una delle due animazioni, invece di scaraventare l'avversario verso l'alto, lo teletrasporta a terra, vanificando l'intera azione. Come si fa a lasciarsi sfuggire un bug così?
E non è nemmeno l'unico. A volte, le scene d'intermezzo vengono saltate a piè pari, e di tanto in tanto il gioco si blocca e impone un inglorioso ritorno al desktop. Quel che è peggio, è che l'intera avventura dura circa cinque ore, composte dai livelli noiosi di cui sopra, coronate da un boss finale che resterà negli annali dei videogiochi per la sua inutilità: ucciderlo è troppo facile, e per farlo bisogna ripetere sino allo sfinimento la stessa operazione, quasi come se l'intento dei designer fosse quello di allungare disperatamente il brodo. Pare evidente che l'uscita de *Il Potere della Forza II* sia stata affrettata, e il risultato è un prodotto che non rende giustizia



all'amato universo di "Guerre Stellari".
È un peccato, chiaramente, anche perché una simile struttura di gioco aveva un grande potenziale, che partendo dalle basi del primo episodio si sarebbe potuto sviluppare a dovere, traendo giovamento anche dalla trama, ancora una volta centrata sulla storia di Starkiller. Non è niente di sconvolgente, ma è di certo l'unico motivo sensato per farsi strada tra l'esercito di nemici senza volto che ci attende per i livelli.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Knights of the Old Republic, Nat 03, 9
Non è una primizia, ma invecchia con classe. Se non l'avete giocato, fate un salto su Steam e scoprite come si fanno i giochi su "Guerre Stellari".

Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate, Lug 10, 7½
Un approccio molto più interessante e rifinito all'azione in tre dimensioni.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Aspyr Medi** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://lucasarts.com/games/theforceunleashed2

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, 11 GB HD**
- Sistema Consigliato **Quad Core, Scheda 3D 512 MB, Controller Xbox 360 per Windows**
- Multiplayer **No**

- Grafica di grande effetto
- Trama interessante
- Il fascino di "Guerre Stellari"

- Corto
- Noioso
- Approssimativo

Corto, noioso e ripetitivo. *Star Wars: Il Potere della Forza II* è un gioco affrettato e pieno di magagne tecniche. Anche se siete dei giovani padawan in cerca d'azione, c'è di meglio sulla piazza di Coruscant.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
8	7	5	5	5	6





I bombardamenti sono spesso noiosi e ripetitivi.

GENERE: SPARATUTTO CON AEREI

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

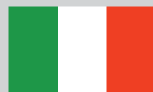
Ubisoft Romania torna a volare con uno dei suoi marchi di maggior successo.

VOLARE IN COMPAGNIA

Se *H.A.W.X. 2* è uno sparatutto dei cieli, le modalità multiplayer del gioco Ubisoft non potevano che ispirarsi a quelle degli FPS che vanno per la maggiore. Sia su Internet, sia in rete locale, sarà possibile disputare deathmatch a squadre fino a 8 giocatori, missioni e intere campagne in modalità cooperativa fino a un massimo di 4 piloti per volta.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua. Il doppiaggio è di buona qualità.



DUE anni or sono, gli studi romeni di Ubisoft pubblicarono sotto le solide insegne di Tom Clancy un divertente e visivamente spettacolare sparatutto con aerei.

Definizione che calzava a pennello a *H.A.W.X.*, frenetico gioco che ci metteva ai comandi di alcuni tra i più celebri aerei da guerra del mondo all'interno di uno scenario fantapolitico, come si conviene a tutti i prodotti che portano il nome dello scrittore americano. *H.A.W.X.* fu accolto generalmente con favore sia tra gli addetti ai lavori, sia tra il pubblico. Non crea stupore, dunque, la decisione del colosso francese di spingere per la realizzazione di un sequel. Detto fatto, *H.A.W.X. 2* arriva sui nostri monitor in tempo per le festività natalizie. Niente di meglio di qualche duello nei cieli per smaltire come si deve una corposa indigestione di panettone.

L'azione prende le mosse dalla fine del precedente capitolo: siamo in un futuro assai prossimo e il Medio Oriente è sempre più una polveriera, con l'aggravante della sparizione di un grosso quantitativo di armi nucleari russe. Alternativamente nei panni di un pilota russo, inglese e americano, il giocatore dovrà far luce sull'accaduto, volando per i cinque continenti e affrontando i nemici più disparati. In linea di massima, *H.A.W.X. 2* riprende abbastanza fedelmente quanto proposto dal predecessore, a partire dalla cornice narrativa. A tal proposito, pare che i ragazzi di Ubisoft Romania non siano stati in grado di migliorare uno dei maggiori punti deboli del primo *H.A.W.X.*, ovvero la frammentarietà delle missioni e la totale mancanza di coinvolgimento. Anche qui, purtroppo, ci troveremo di fronte una nutrita serie di compiti, drammaticamente slegati tra loro, difetto che svilisce non poco la sensazione di "esserci". Fortunatamente, però, le missioni, prese singolarmente, dimostrano una discreta evoluzione, pur senza abbandonare la propria anima sfacciatamente arcade e "fracassona". Colpisce soprattutto l'introduzione dei decolli e degli atterraggi che, pur senza sfiorare le vette di difficoltà di un simulatore, aggiungono un elemento di realismo in più all'offerta. Esteticamente, è poi un vero spettacolo atterrare su una portaerei o decollare da una pista nel deserto col visore notturno attivato.

Per quanto riguarda i compiti che ci verranno assegnati, si passa dal classico

> **"Consigliato a chi ama i jet moderni senza pretese di realismo"**

ATTENZIONE! DRM

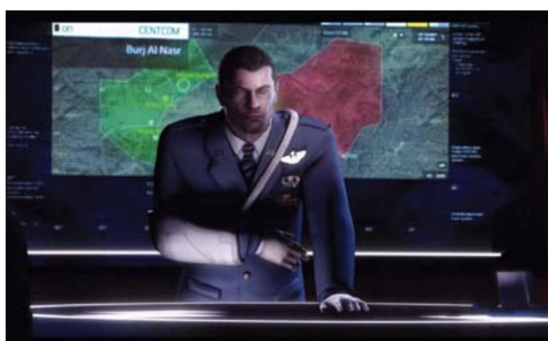
Come ormai consuetudine per tutti, o quasi, i titoli di punta di Ubisoft, anche *H.A.W.X. 2* necessita di una continua connessione a Internet durante le sessioni di gioco. Una seppur isolata disconnessione provocherà l'interruzione della partita.





I modelli degli aerei si giovano di un buon surplus di poligoni.

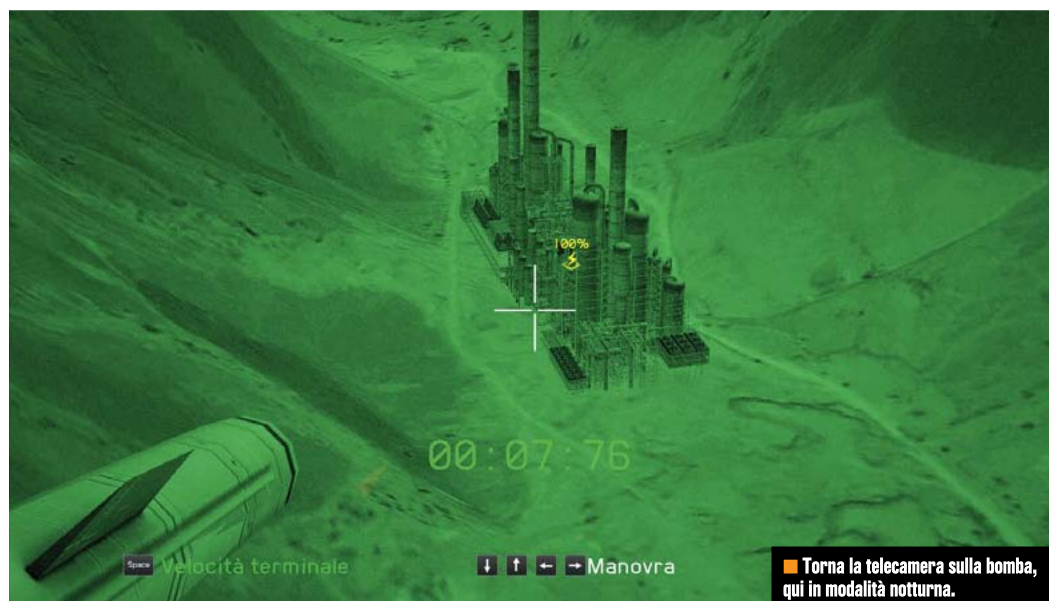




UBISOFT D'OLTRECORTINA

Aperto nel 1992, lo studio romeno di Ubisoft è stato il primo fondato all'estero dal colosso francese. Da allora si è concentrato principalmente su simulatori di sommergibili con *Silent Hunter* e su arcade con le ali (oltre a *H.A.W.X.* la serie *Blazing Angels*).





Torna la telecamera sulla bomba, qui in modalità notturna.



Gli scenari modellati su immagini satellitari sono sempre splendidi.

ACHIEVEMENT

H.A.W.X. 2 **supporta gli Uplay Reward, proponendo cinque ricompense. Tra i "premi", un wallpaper, armi aggiuntive per A-10 e nuove livree.**

AEREI PER TUTTI I GUSTI

H.A.W.X. 2 **propone una nutrita carrellata di aerei pilotabili. Tra questi citiamo AC-130, A-10 Thunderbolt II, F-16, F-22, F-35 e alcuni celebri velivoli russi, come lo Su-37, per un totale di oltre 30 modelli diversi.**

duello aereo al bombardamento di postazioni a terra, fino a vere e proprie missioni stealth al comando di droni o aerei spia deputati alle intercettazioni radio. Proprio queste ultime "new entry" sono le meno convincenti tra le mansioni che andremo a svolgere: imbastire un'intera missione sul piazzamento di microspie in giro per una città africana nel cuore della notte non è esattamente il massimo del divertimento, senza contare la facilità estrema del tutto. Anche le missioni più "classiche" soffrono, talvolta, di una certa disomogeneità qualitativa: a fronte di mirabolanti imprese da Top Gun, ci troveremo anche ad affrontare ripetitivi e noiosi bombardamenti, o semplici voli da un punto A a un punto B. Per nostra fortuna, rende il tutto più pepato un deciso miglioramento dell'Intelligenza Artificiale, che porterà spesso i piloti nemici a schivare i nostri colpi, magari ricorrendo al lancio di flare per confondere i missili teleguidati. È poi aumentato il numero delle armi, così come più vario appare anche il parco-velivoli, sempre di grande qualità e comprendente alcuni degli aerei militari più celebri e sofisticati del mondo.

Il vecchio *H.A.W.X.* svettava nel comparto visivo, specialmente per quanto riguardava gli scenari, modellati direttamente su immagini satellitari. Meno memorabili erano i modelli 3D degli aerei, nonché qualche struttura a terra, talvolta palesemente "appiccicata" allo splendido fondale fotorealistico. Ubisoft Romania ha deciso di fare le cose per bene con il suo sequel, proponendo ancora una volta le immagini satellitari di GeoEye, impreziosite da aerei più curati e dotati di un modello dei danni molto più credibile. Il tutto mantenendo, ancora una volta, un framerate invidiabile, anche nelle fasi più caotiche.

Perso l'effetto sorpresa del primo *H.A.W.X.*, questo seguito non riesce a colpirci davvero. Sia chiaro, *H.A.W.X. 2* è un bel gioco, divertente e spettacolare, ma le missioni dalla qualità altalenante, un frequente senso di ripetitività e l'assenza di una cornice narrativa forte impediscono al prodotto Ubisoft di spiccare realmente il volo. Rimane comunque un acquisto consigliato per chi apprezza i jet moderni senza pretese di realismo.

Dario Ronzoni 

IN ALTERNATIVA...

Tom Clancy's H.A.W.X., Apr 09, 8
Il predecessore di *H.A.W.X. 2*, per qualità delle missioni ancora superiore.

Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII, Dic 07, 7
Altro lavoro di Ubisoft Romania, per chi ama gli arcade con le ali.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://hawxgame.it.ubi.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 9 GB HD, DVD-ROM, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

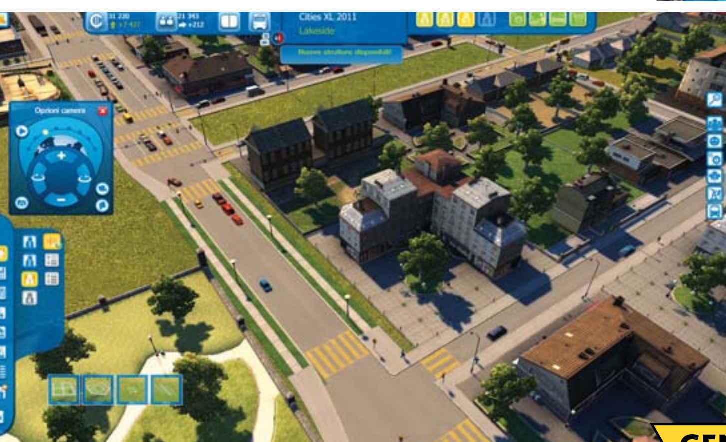
- Visivamente spettacolare
- I.A. più credibile
- Introduzione di decolli e atterraggi

- Nuove missioni abbastanza scialbe
- Cornice narrativa quasi inesistente
- Talvolta ripetitivo

Nel complesso, *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* non riesce a ripetere i risultati del predecessore. Resta lo spettacolare colpo d'occhio, ma ci saremmo aspettati missioni meno altalenanti e una narrazione più coinvolgente.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA E MISSIONI
9	8	8	7	7	7





La nostra cittadina vista dall'alto. Ne abbiamo ancora di strada da fare.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

CITIES XL 2011

Pensavate che fare il sindaco fosse un compito noioso? Non sempre è così!

L'OBIETTIVO

Titoli di questo genere sono per definizione aperti e tendenzialmente di durata infinita. *Cities XL 2011* non fa eccezione e pone un solo fondamentale obiettivo: governare il più a lungo possibile la propria città senza incorrere in una bancarotta. E, aggiungiamo noi, facendo sempre attenzione ai livelli di soddisfazione della popolazione.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, menu e interfaccia compresi.



QUANDO *Cities XL* sbarcò sui nostri hard disk nel 2009, si tornò a parlare di gestionali urbani, un segmento da sempre dominato, per non dire monopolizzato, da *SimCity* e da tutte le sue incarnazioni.

Certo, il titolo dei francesi Monte Cristo non ha rivoluzionato il genere, ma ha avuto il merito di riproporre con gusto uno schema classico e di arricchirlo con un impatto visivo gradevole e a tratti realistico. Oggi, con Monte Cristo ormai in liquidazione, il marchio *Cities XL* è passato interamente nelle mani di Focus Home Interactive, artefice di questa nuova versione del gioco, riveduta e corretta. Paradossalmente, l'aspetto del nuovo gioco che per primo balza all'occhio è una sottrazione: è stato eliminato di peso tutto il comparto multiplayer di *Cities XL*. D'ora in avanti, quindi, tutti i city builder virtuali potranno cimentarsi in partite in single player e nulla più. Peccato... Fortunatamente, però, ciò che rimane dell'impianto originario è stato rimpolpato, grazie a interventi mirati tesi a rendere l'esperienza complessiva molto più completa e appagante. Missione riuscita? In gran parte sì.

Diciamo subito che *Cities XL 2011* è sostanzialmente migliore del predecessore, sia nelle opzioni di gestione, più varie e profonde, sia nell'aspetto grafico. A inizio partita, ci verrà data la possibilità di scegliere dove costruire la nostra città, grazie a un'interfaccia a mappamondo decisamente intuitiva. Qui si potrà individuare un'area particolare dove iniziare a edificare. Complessivamente, i filtri disponibili interesseranno la collocazione geografica e le risorse. Alternativamente, potremo scegliere una mappa pre-impostata. In base alla scelta iniziale, anche la conduzione dello sviluppo cittadino dovrà tenere conto di alcuni fondamentali parametri: se abbiamo deciso di puntare tutto sul petrolchimico, saranno da controllare i livelli di inquinamento, che potrebbero abbassare drasticamente la qualità della vita dei nostri abitanti. Parimenti, un'impostazione votata al turismo non potrà non valutare un'adeguata capacità ricettiva del tessuto urbano, pena una scarsa soddisfazione da parte dei visitatori delle nostre attrazioni.

"È migliore del predecessore, sia nella gestione, sia nella grafica"

Prima di iniziare la carriera di palazzinari, dovremo però collegare la futura città al resto del mondo. È qui che appare importante fin dall'inizio il ruolo del sistema viario e del trasporto pubblico, che farà da determinante spartiacque tra una città ben amministrata e una caotica accozzaglia di edifici. Sono, infatti, disponibili da subito svariate opzioni per modellare al meglio il reticolo stradale della città, dal numero di corsie alla presenza di rotonde. Del resto, col crescere del numero di abitanti, il traffico si farà sempre più intenso e sarà di primaria importanza evitare eccessivi imbottigliamenti. A proposito di abitanti,

SPIANARE LE MONTAGNE

Secondo gli scenari scelti, ci potrà capitare di modificare l'orografia del territorio per sviluppare al meglio il nostro centro abitato. Per rendere possibile tutto ciò, il gioco offre una valida opzione di terraforming: tramite una comoda interfaccia, potremo letteralmente spianare le montagne. Naturalmente, più si spiana e più si paga! Occhio quindi al budget comunale.

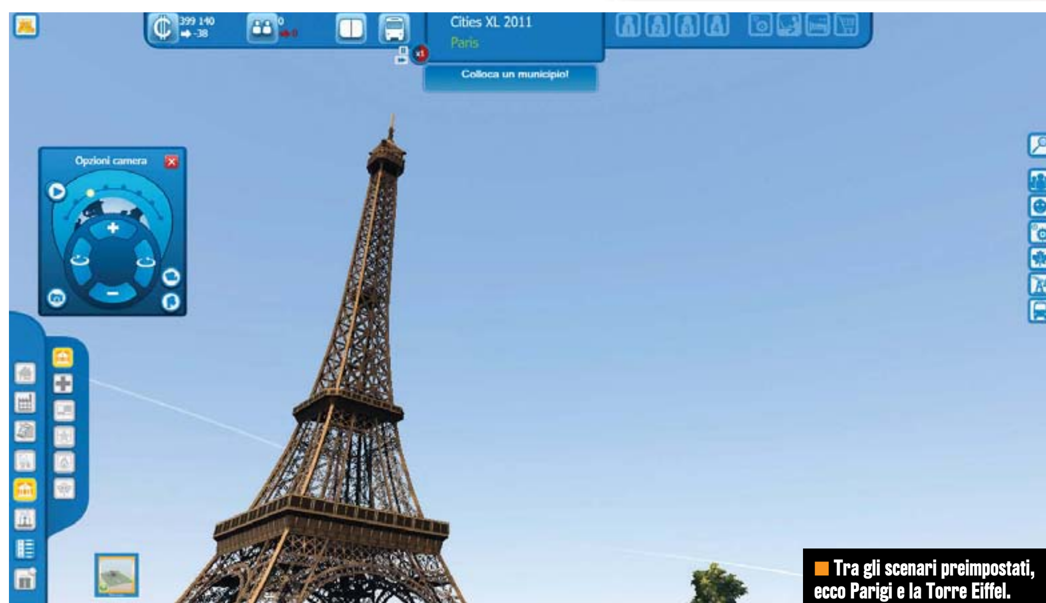




Un buon arredo urbano non può fare a meno dei giardini pubblici.







Tra gli scenari preimpostati, ecco Parigi e la Torre Eiffel.

NIENTE CATACLISMI

Notiamo, purtroppo, l'assenza di disastri naturali, come terremoti, alluvioni o eruzioni vulcaniche. La loro implementazione avrebbe concesso una varietà ancor più elevata, oltre a un fattore sorpresa che, in un gioco per sua stessa natura poco dinamico, non avrebbe guastato affatto.





Il traffico comincia a congestionarsi. Serve una viabilità più efficiente.

IMPORTARE LE CITTÀ

Il gioco consente di importare le città costruite con la precedente versione di *Cities XL*. In fase di installazione ci basterà un clic per trasporre le nostre vecchie creazioni urbane all'interno del nuovo mondo creato da Focus.

all'inizio dovremo creare abitazioni e posti di lavoro per operai generici, dopodiché, col crescere della città, si sbloccheranno nuove opzioni sia in campo lavorativo, sia abitativo.

Come facilmente intuibile, una città sempre più grande implicherà un numero crescente di parametri da controllare, dal budget a disposizione, alla disoccupazione, alla qualità dei trasporti pubblici (grande miglioramento rispetto alla precedente versione), alla varietà di svaghi per la popolazione. Ogni fascia sociale, dagli operai a bassa specializzazione ai dirigenti, avrà i suoi bisogni e non lesinerà commenti negativi sul nostro operato in caso di scarsa soddisfazione. In questo campo si nota l'unica grossa debolezza del gioco, imputabile a una Intelligenza Artificiale altalenante: i messaggi provenienti dagli abitanti si rivelano spesso contraddittori e non sarà infrequente ricevere lamentele su un'eccessiva presenza di strutture commerciali e, due secondi dopo, un entusiastico commento per le attività commerciali che abbiamo costruito! Lo stesso dicasi per i messaggi relativi al traffico: ci viene indicato traffico congestionato, ma in realtà, mappa alla mano, osserviamo solo piccole porzioni di tessuto viario davvero trafficate. Queste sbavature tendono, sulla distanza, a trasmettere un vago senso di casualità, in barba alle nostre scelte di amministrazione.

Nel complesso, però, il gioco vale la candela, anche grazie a una gestione finanziaria ben realizzata. Un sindaco saggio dovrà sempre tenere d'occhio le casse comunali e i livelli di occupazione, sfruttando al meglio le risorse a propria disposizione (diverse da scenario a scenario) e ricorrendo, qualora ce ne fosse bisogno, a tasse e altre forme di introiti. In questo, la completa ma mai invasiva interfaccia ci verrà spesso in soccorso. Graficamente, non ci troviamo di fronte a soluzioni rivoluzionarie, ma il risultato è sufficiente a consentire una buona immersione nella propria città immaginaria. Il motore 3D non è snellissimo, ma in titoli di questo genere un framerate medio-basso è comunque accettabile, a fronte di centinaia di edifici, veicoli e oggetti vari a schermo. Insomma, il colpo d'occhio non è affatto male, specie nelle inquadrature a livello del terreno, perfette per passeggiate virtuali per le vie della nostra città.

Cities XL 2011, pur con le sue debolezze, è un'ottima evoluzione di un titolo già promettente, imprescindibile per chi ama fare il sindaco di fronte a un monitor.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Imperium Civitas III, Feb 09, 7
Interessante variante sul tema, per chi ama l'Antica Roma.

SimCity 4 Feb 03, 8
L'ultimo capitolo della celebre saga che ha creato un genere. Per molti, ancor oggi il miglior city builder.

info ■ Casa **Focus Home Entertainment** ■ Sviluppatore **Focus Home Entertainment** ■ Distributore **Newave Italia** ■ Telefono **055/72504** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.citiesxl.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core 2,5 Ghz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4,8 GB HD, DVD ROM, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU Quad Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Più ricco e completo del predecessore**
- **Trasporti pubblici ben realizzati**
- **Grande varietà di edifici**

- **Manca il multiplayer**
- **I.A. altalenante**
- **Grafica un po' pesante**

La naturale evoluzione di *Cities XL*, riveduta e corretta in ottica 2011. Manca il multiplayer, ma le opzioni presenti appaiono più ricche e profonde. Peccato solo per una Intelligenza Artificiale decisamente migliorabile.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	7	7	5	7

CHECKPOINT PERFETTI

Un lato positivo di *Blood Stone* è costituito dalla frequenza dei checkpoint: difficilmente, in caso di decesso, dovrete riaffrontare più di un paio di minuti del livello. Resta il fatto che per morire bisogna impegnarsi, visto che i nemici non sembrano particolarmente bravi a mirare, né a schivare i vostri colpi, quindi l'aspetto meglio riuscito è quello che noterete di meno.



Staticamente la grafica è curata, soprattutto per quanto riguarda i volti dei personaggi. In movimento, però, l'effetto è un po' meno convincente.



Guidare una Aston Martin è un sogno che si realizza, ma bastano pochi secondi per scoprire che, questa volta, non è un "bel sogno".

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

007 BLOOD STONE

Il videogioco di un film che non esiste.

IN INGLESE

Fatta esclusione per la confezione, *007 Blood Stone* è interamente in inglese, partendo dai menu per arrivare alle voci dei protagonisti. Non sono presenti nemmeno i sottotitoli, non nel nostro idioma per lo meno.

IN molti attendevano un nuovo film dedicato all'agente 007, ma a Hollywood hanno preferito aspettare tempi migliori.

Di diversa opinione Activision Blizzard, che aveva già investito tempo e denaro nella licenza di "007", e non ha ritenuto saggio sprecare il lavoro fatto. Anche perché, considerata la presenza di personaggi come Daniel Craing e Joss Stone (riprodotti in ogni dettaglio), le spese per *007 Blood Stone* non devono essere state contenute. Se, a questo, aggiungiamo che lo sviluppo è stato affidato ai ragazzi di Bizarre Creations (*Geometry Wars* e la serie *Project Gotham Racing*, per rinfrescarvi la memoria), è ancora più evidente l'impegno economico da parte dell'editore.

Nonostante un eccellente pedigree, però, gli sviluppatori non sono stati in grado di sfruttare l'enorme potenziale a loro disposizione. Non che *Blood Stone* sia inguardabile o particolarmente pieno di bug, ma si tratta di un prodotto che offre poco agli appassionati di videogiochi. Le sezioni a piedi ricordano, per molti versi, il precedente *Quantum of Solace*, con la possibilità di muoversi nascosti, cercare di tendere agguati alle guardie o di affrontare faccia a faccia l'avversario a colpi di pistola. E proprio come nel predecessore, ci si stanca già dopo i primi livelli a causa dei nemici ben poco furbi, che anche al massimo della difficoltà non vi faranno sudare troppo.

Il livello di sfida è talmente basso, che, presi dallo sconforto, abbiamo deciso di accantonare le armi da fuoco e ci siamo fatti avanti a suon di pugni, il tutto senza particolari problemi. Lo stesso vale per le sezioni platform, in cui bisogna arrampicarsi su pareti, muri e impalcature varie, e dove è impossibile cadere nei baratri e i salti sono praticamente automatici. Si sarebbe tentati di pensare a *Blood Stone* come a un Mod per *Quantum of Solace*, se non fosse per l'introduzione delle sezioni di guida, durante le quali potrete dilettarvi in inseguimenti e fughe a bordo delle immancabili Aston Martin e di un potente motoscafo. Nonostante l'esperienza di Bizarre con i giochi di guida, però, anche queste sezioni cadono nell'abisso della mediocrità: il sistema di controllo delle vetture è da dimenticare, e la fisica degli scontri e delle sportellate è a livelli di un gioco per Amiga, tanto sono legnosi e poco convincenti i movimenti delle auto. Anche questa volta, insomma, la licenza di James Bond è stata sprecata in un gioco ben poco intrigante, che non riesce a intrattenere per più di un'oretta. Un peccato, perché la sceneggiatura è potenzialmente molto interessante, e se solo fosse stata curata maggiormente l'Intelligenza Artificiale degli avversari, *Blood Stone* avrebbe potuto essere almeno un titolo discreto. Così, risulta solo un noioso "spara spara" con delle sezioni di guida tutt'altro che riuscite.

> "Le sezioni di guida sono tutt'altro che riuscite"

Alberto Falchi



IL RAGAZZO NON SI IMPEGNA

Blood Stone è stato poco curato sotto ogni aspetto. Collegate il joypad dell'Xbox 360 e non verrà riconosciuto automaticamente: dovrete attivarlo nel menu delle opzioni. Una volta attivato, vi renderete conto che tutti i suggerimenti sui tasti si riferiscono ai comandi da tastiera, quindi capire cosa premere diventa inizialmente un rompicapo, e, una volta presa confidenza con i comandi, il vecchio gioco del "Memory". Stupisce anche la totale assenza di sottotitoli in italiano: almeno i menu e il programma d'installazione potevano essere tradotti, considerato che si tratta di quattro frasi in croce.

IN ALTERNATIVA...

007: Quantum of Solace, Nat 08, **6½**
Se proprio volete giocarvi uno 007, *Quantum of Solace* non è nulla per cui impazzire, ma almeno raggiunge la soglia della sufficienza.

Gears of War, Nat 07, **8½**
Ha qualche anno sulle spalle, ma resta uno dei migliori sparatutto in terza persona usciti per computer.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Bizarre Creations** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://bloodstonegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- James Bond attira sempre
- Anche Joss Stone attira non poco
- Lo sviluppa Bizarre!

Contro:
- I.A. inesistente
- Sezioni di guida da dimenticare
- Non è nemmeno sottotitolato in italiano

007 Blood Stone **è ripetitivo, poco intrigante e caratterizzato da sezioni di guida tutt'altro che memorabili, nonostante la firma di Bizarre Creations. Tecnicamente è sufficiente, ma niente di più. Ancora una volta, un gioco su Bond deludente.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SEZIONI DI GUIDA
7	7	5	4	4	4



La nostra collega è un po' troppo macrocefala: sicuramente si poteva fare qualcosa di più a proposito della qualità grafica.



Le parti di scenario che meritano un'esplorazione più approfondita sono indicate da una freccia azzurra.

IN ITALIANO

Il gioco è doppiato in lingua inglese, ma prevede una traduzione completa in italiano per quanto riguarda sottotitoli, testo a schermo e manuale. *Cospirazione Letale* non ha un sistema di protezione che richiede la connessione a Internet costante, per cui, una volta registrato il prodotto sul sito Ubisoft, può essere giocato offline.



GENERE: AVVENTURA INVESTIGATIVA

CSI: COSPIRAZIONE LETALE

Nuovi omicidi in quel di Las Vegas.

SULLA SCENA DEL CRIMINE

Il giocatore esplora le ambientazioni sfruttando una visuale in prima persona, ma non ha una completa libertà di movimento. Da una serie di punti d'inquadratura fissi può muovere lo sguardo nelle quattro direzioni ed, eventualmente, avvicinarsi alle zone d'interesse, qualora siano indicate da una freccia.

IN ALTERNATIVA...

CSI: Intento Mortale, Nat 09, 6
L'ultimo episodio della serie virtuale di "CSI" risale allo scorso Natale, se ve lo siete perso fate ancora in tempo a trovarlo nei negozi.

Casebook Episode 3 Serpente nell'Erba, Mag 10, 6
L'approccio investigativo è simile, in più la serie *Casebook* offre una particolare ambientazione ottenuta tramite fotografie di luoghi reali.

CAMBIA lo storico protagonista dell'omonimo telefilm, ma non cambia la formula di gioco: l'ennesima versione virtuale della fortunata serie tv "CSI" ripropone, ancora una volta, un'avventura grafica che sviluppa a 360 gradi l'aspetto investigativo e permette di servirsi di tutti gli strumenti della polizia scientifica per risolvere il mistero che si cela dietro una serie di morti violente.

CSI: Cospirazione Letale consta di quattro casi/episodi, che s'inseriscono nella linea temporale della decima stagione televisiva e le cui fila convergono in un quinto caso conclusivo e "risolutivo". Il giocatore vestirà i panni di un agente non ben identificato della squadra della polizia scientifica di Las Vegas e si ritroverà ad affiancare alcuni dei suoi più noti colleghi nella risoluzione di una serie di efferati omicidi. Sara Sidle, Greg Sanders, Nick Stokes, Catherine Willows e il dottor Langston sono i partner su cui fare affidamento per venire a capo di una vicenda che inizia con il ritrovamento di un cadavere all'interno di una spa, ma i migliori amici del giocatore saranno la scienza forense e tutti gli strumenti a sua disposizione.

L'indagine si svolge alternando l'esplorazione sul campo agli interrogatori, ed esaminando negli appositi laboratori tutte le tipologie di prove raccolte. La storia prosegue mano a mano che si guadagnano nuovi indizi e se ne scopre la correlazione con l'omicidio: per riuscire in questo intento, è necessario perquisire con attenzione la scena del crimine e affrontare con successo la serie di "minigiochi" che

> **"I patiti di telefilm polizieschi si troveranno a proprio agio"**

corrispondono alle varie fasi di analisi delle prove (riconoscimento delle impronte digitali, analisi chimiche delle sostanze e compagnia bella).

Il livello di difficoltà dell'avventura non è per niente elevato, e i patiti di telefilm polizieschi si troveranno a proprio agio nell'armeggiare con i vari strumenti a disposizione. Purtroppo, però, il ritmo del gioco è ben lontano da quello serrato e coinvolgente del serial TV e non è difficile che si venga sopraffatti in breve tempo da una certa monotonia di dialoghi e situazioni. Pur senza infamia e senza lode, *CSI: Cospirazione Letale* è un'avventura sufficientemente in grado di impegnarvi per qualche pomeriggio permettendovi di vestire i panni dei vostri eroi televisivi preferiti. Per avere un assaggio del gioco, potete approfittare del demo presente all'interno del DVD allegato a questo numero di GMC, che permette di affrontare il quarto caso, a fianco di Catherine Willows.

Elisa Leanza



GLI STRUMENTI DEL MESTIERE

Le fasi di analisi delle prove sono due. Quando è presente nello scenario un elemento suscettibile d'indagine, appare l'icona della cassetta degli attrezzi (cui si accede tramite il palmare), quindi si sceglie lo strumento più adatto per il rilevamento della prova. Le prove raccolte vanno poi portate in laboratorio, dove vengono analizzate in apparecchiature differenti secondo il tipo di risultato che si desidera ottenere. L'analisi delle prove coinvolge il giocatore chiedendogli di affrontare personalmente una sorta di minigioco, che può consistere, per esempio, nel trovare la giusta messa a fuoco del microscopio o la corretta combinazione di elementi chimici. In caso di errore, si può riprovare ma la valutazione finale ne terrà conto.



info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.csifatalconspiracy.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM, Internet per attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Fedele alla serie TV
- Trame interessanti
- Sistema di controllo semplice

- Grafica appena sufficiente
- Un po' monotono
- Difficoltà bassa

Un gioco discreto per chi vuole coniugare la passione per le avventure grafiche con quella per le serie televisive a sfondo investigativo. È accessibile a tutti, ma poteva essere curato di più, in particolare sul fronte della grafica.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	6	6	6	6

Se un Sim con occhi rossi e canini affilati s'interessa a noi, è necessario prendere una decisione molto in fretta!

LA CITTÀ NON DORME MAI

Late Night introduce una "metropoli" in *The Sims 3*. La nuova città si chiama Bridgeport e, architettonicamente, ricorda un mix tra New York e San Francisco. I Sims possono vivere in appartamenti situati in condomini e, mentre queste sistemazioni costano meno rispetto a un'abitazione privata, non è consentito modificarne elementi strutturali quali il perimetro esterno dei muri o le finestre. Le città (i cui palazzi possono essere esportati e utilizzati in altri centri abitati) offrono servizi come la metropolitana per spostamenti rapidi, ascensori (dentro i quali... socializzare!) e la possibilità di accedere a più luoghi pubblici nello stesso edificio (il cinema può avere una libreria all'interno).



Potremo sfogarci dei nostri problemi con i baristi, o imparare da essi a mescere cocktail micidiali.

NOTTI ITALIANE

***The Sims 3: Late Night* è tradotto nelle principali lingue, di Hollywood e non, italiano incluso. L'espansione non è doppiata: i Sims parlano con la loro caratteristica e universale favella, il simlish.**



GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3: LATE NIGHT

La notte è piccola... per Sims, celebrità e vampiri!

TERZA espansione dopo *Travel Adventures* (vacanze in luoghi esotici) e *Ambitions* (carriera e lavoro), *Late Night* porta in *The Sims 3* il lato "glamour" della vita.

Superficialmente, potrebbe far pensare a una versione aggiornata di *Night Life* per *The Sims 2* (che introduceva locali di lusso e nuove opportunità romantiche), ma in verità la sua vera fonte d'ispirazione è il mai dimenticato *Superstar* per l'originale *The Sims*: l'espansione dedicata al favoloso mondo delle celebrità.

La trovata più geniale di *Late Night* è come lo status di "celebrità" (espresso in stellette) sia separato dal talento oggettivo di un personaggio in campo artistico. La "celebrità" si guadagna con il lavoro nelle carriere legate allo spettacolo, certo, ma anche frequentando le persone e i locali giusti (grazie a talenti quali carisma, seduzione e parlantina), o compiendo azioni provocatorie capaci di attrarre l'attenzione di qualche paparazzo. *LN* permette, insomma, di "simulare" quel genere di personaggio che appare costantemente sui media dedicati allo spettacolo, anche se nessuno ha una chiara idea di cosa sappia fare.
La celebrità ha un prezzo: fan che ci inseguono, scarsa privacy, e una immagine pubblica che deve essere mantenuta. Non pagare le bollette in tempo, per esempio, diverrà presto l'argomento sulla bocca di tutti, infliggendoci un bonus negativo all'Umore della durata di giorni. È anche possibile essere diffamati da qualche media, e in tal caso possiamo far causa (con il rischio di perderla) o tentare di convincere la stampa che il colpevole è un rivale (con l'odio che ne conseguirà, a prescindere dalla riuscita del tentativo).

> "La celebrità comporta fatica, intrigo e umiliazioni"

Con un titolo come *Late Night*, il gioco non può prescindere da una vibrante simulazione della vita notturna (anche perché, si sa, durante il giorno le star dormono). Oltre al nuovo concetto di "metropoli", *LN* introduce tre nuovi tipi di locali: i "cantinoni" (posti "rustici di lusso" dove divertirsi spensieratamente o suonare con la propria band – un nuovo concetto introdotto dal gioco), le discoteche alla moda e i locali di lusso per VIP. Uno sguardo al giornale ci dirà, giorno per giorno, dov'è "la vita", e dove recarci per fare conoscenze importanti, o per farci vedere.

The Sims 3 è un gioco al centro di molte controversie. È pieno di bug, ma i suoi detrattori paiono concentrarsi più su come la giocabilità generale "tradisca" lo spirito delle prime due serie. D'altro canto, è anche il primo *The Sims* a ottenere popolarità presso giocatori un tempo non interessati al titolo. A noi, inutile nasconderlo, piace un sacco e *LN* ci ha soddisfatto, a parte i già citati bug (come abilità che talvolta non aumentano, o Sims incapaci, in alcuni giorni, di recarsi al lavoro).

Late Night porta sui nostri monitor sia l'occasione di incontrare il locale Johnny Depp, sia quella di diventare la nuova Milla Jovovich – sempre che si sopravviva alla teoria di lavori umili, amicizie interessate e violente umiliazioni che tali ambizioni comportano. In mezzo a tutto il cinico divertimento, infatti, non abbiamo potuto fare a meno di apprezzare il realismo della "simulazione" e il modo in cui mostra impietosamente il prezzo da pagare – in termini di vita privata, famiglia e morale – per apparire sulla prossima copertina.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

The Sims: Superstar, Giu 03, **7**
Oggi contenuta in una delle molte raccolte dell'originale *The Sims*, questa espansione offre uno sguardo cinico e divertito al mondo dello spettacolo e della moda.

The Sims 3: Travel Adventures, Gen 10, **8½**
L'espansione dedicata ai viaggi in località esotiche; se avete *Late Night*, alle celebrità piacerà "staccare" andando in Cina per un po'.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://thesims3.ea.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM, *The Sims 3***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Riuscito sistema di "celebrità"
- Bella rappresentazione di una metropoli
- Vampiri e vita notturna

Contro:
- Ancora molti bug
- I locali notturni chiudono troppo presto
- Poche nuove opportunità di costruzione

Una bella espansione, che non solo porta in *The Sims* il mondo "glamour" di celebrità e locali notturni, ma consente di vivere in una città come San Francisco o New York. Peccato per qualche bug di troppo.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	CONTENUTI
8	7	8	8	8	8


Le battaglie di *King's Bounty* sono da sempre spettacolari e adrenaliniche.


Crossworlds offre una versione riveduta e corretta della campagna originale.

IN INGLESE

Crosswords è attualmente disponibile in lingua inglese, ed è acquistabile in download grazie a servizi quali Steam e Gamer's Gate. Il gioco viene offerto in tre edizioni: una versione "liscia" per chi già possiede *Armored Princess*, l'edizione Game of the Year, completamente autosufficiente, e quella Platinum, contenente tutta la saga di *King's Bounty*.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

KING'S BOUNTY: CROSSWORLDS

Il ritorno di *King's Bounty*, nel segno della continuità.

INFINITI MONDI

L'editor introdotto da *Crossworlds* è certamente una delle caratteristiche più interessanti di questa espansione, per gli appassionati di modding. Si tratta di un pacchetto completo di strumenti, non troppo difficile da padroneggiare e abbastanza potente, adatto a creare non solo mappe personalizzate, ma anche campagne inedite.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East, Dic 07, 7
L'incarnazione finale – per il momento – della saga di *Heroes* unisce grande varietà a una struttura collaudata, vero termine di paragone del genere.

Disciples III: Renaissance, Nov 10, 7½
Un'altra opera fantasy made in Russia, *Disciples III* offre un'esperienza di gioco molto più asciutta rispetto a *King's Bounty*, ma vanta uno stile grafico evocativo.

QUELLO di *King's Bounty* è un nome antico: risale, infatti, al 1990, quando New World Computing mise sul mercato una delle pietre miliari della strategia fantasy, in grado di influenzare radicalmente lo sviluppo del genere.

I giocatori più giovani, però, legheranno tale nome al fortunato *King's Bounty: The Legend*, firmato dai creativi russi di Katauri Interactive nel 2008. Si trattava di un titolo sulla falsariga di *Heroes of Might & Magic* – per quanto la formula di *King's Bounty* sia, in realtà, antecedente – in grado di coniugare una pletora di missioni, mostri e segreti a uno stile di gioco semplice ed elegante. Insomma, un vero successo.

Non sorprende che al titolo originale abbia fatto seguito un'espansione, *Armored Princess* e, adesso, un nuovo pacchetto di contenuti aggiuntivi: *Crossworlds*. Si tratta, lo scriviamo subito, di un prodotto molto conservativo, che perfeziona la struttura di *Armored Princess* senza stravolgere alcunché. La giocabilità, appunto, resta invariata: saremo chiamati a guidare, in tempo reale, un eroe nei recessi di mondi fantasy vasti e articolati, compiendo imprese, reclutando un'armata di creature bizzarre e crescendo in potenza e averi terreni. A turni, invece, saranno disputate le battaglie: un esercizio tattico piuttosto interessante all'interno di una mappa esagonale.

I miglioramenti specifici apportati da *Crosswords* si concentrano nel reparto delle campagne: quella originale di *Armored Princess* è stata rivista, ampliata e reintitolata *Orcs on the March*, mentre sono presenti due inediti, *Champion of the Arena* e *Defender of the Crown*.

> "Perfeziona la struttura di Armored Princess"

La prima delle due offre una considerevole deviazione dal consueto stile di *King's Bounty*: nei panni di Arthur, baldanzoso mercenario, affronteremo in battaglia una serie di mostri leggendari all'interno dell'Arena dei Mille Imperatori, reclutando truppe grazie all'appoggio di varie gilde di combattenti. In sostanza, è un'esperienza centrata sul combattimento ben più che sull'esplorazione e sulla soluzione di quest, piuttosto inusuale per un titolo di questo genere. *Defender of the Crown*, vero e proprio epilogo alla storia della principessa Amelie narrata in *Armored Princess*, si presenta in modo più tradizionale, senza tralasciare nessuno degli elementi classici, e offre sfide ad alto tasso di adrenalina, elevando ancora di più i già coriacei livelli di difficoltà del titolo.

Crosswords non aggiunge nulla di davvero innovativo al mondo di *King's Bounty*: anche l'aspetto tecnico rimane sostanzialmente invariato, e la grafica conserva l'aspetto coloratissimo e "cartoonesco" tipico della serie, risultando piacevole alla vista pur senza raggiungere vette di eccellenza; restano indiscutibili, d'altra parte, solidità e qualità della struttura, e i nuovi contenuti sono sufficientemente corposi da meritare l'attenzione degli appassionati di vecchia data.

Claudio Chianese



GRANDI, GROSSI E CATTIVI

Crossworlds si distingue per l'enfasi posta sul combattimento tattico, che raggiunge il proprio apice negli scontri con i mostruosi "boss". Si tratta di situazioni tattiche peculiari, in cui ci si trova ad affrontare un nemico singolo dotato di caratteristiche uniche, in grado di spazzare via intere armate con i propri attacchi speciali. Di fondamentale importanza risultano, quindi, lo studio dell'avversario e la disposizione delle truppe sul campo, mentre è solitamente da evitare il prosaico attacco frontale. La campagna *Champion of the Arena* ci permetterà di incrociare le lame con otto di questi colossali mostri, ma anche *Defender of the Crown* offrirà campi di battaglia particolari e battaglie al cardiopalmo.



info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Katauri Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kings-bounty.com/eng/crossworld**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600, 5,5 GB HD, Internet, *Armored Princess***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, GeForce 7950GT o Radeon equivalente**
- Multiplayer **No**

- Battaglie adrenaliniche
- Editor versatile
- Diversi miglioramenti...

- ... ma nulla di davvero nuovo
- A volte fin troppo ostico
- Nessuna evoluzione tecnica

***Crossworlds* rappresenta un valido motivo per immergersi nuovamente nel mondo di *King's Bounty*, e un ottimo punto di partenza per chi non conosce la saga. Il prodotto di Katauri non offre nulla d'innovativo; d'altra parte, squadra che vince non si cambia.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNE	I.A.
7	7	8	7	8	7

■ Il bivacco dei salvataggi: falò-checkpoint posizionati sulle mappe.

PER UN PUGNO DI DRACME

Improntato maggiormente all'azione pura, *Numen: Contest of Heroes* ci invita comunque ad amministrare risorse celesti o terrene con metodo, strategia, e "sensibilità commerciale". Presso alcuni mercanti è bene acquistare animali sacrificali, da immolare sull'altare votivo: liturgia particolarmente cara alla divinità di riferimento, che ricambierà il tributo di sangue con bonus di varia utilità. Soste obbligate anche nei templi, dove il culto del proprio credo (ovvero un pesante obolo) ci fornirà nuove facoltà divine, e nelle botteghe, in cui aggiornare o svecchiare l'equipaggiamento, vendendolo, riparandolo, comprandolo o... vincendolo ai dadi!





■ Come in ogni buon GdR d'azione "in costume" che si rispetti, compariranno le creature più esotiche.

ANGLO-NAUTI

***Numen: Contest of Heroes*, in vendita su Steam (http://store.steampowered.com) per 19,99 euro, è solo in inglese. Non basta l'approccio "spartano": la componente testuale, benché non raggiunga proporzioni omeriche, richiede un'erculea padronanza della lingua.**

GENERE: GDR/AZIONE

NUMEN: CONTEST OF HEROES

A.A.A. Eroi cercansi per impresa mitica – chiamare ore pasti. Firmato: gli dei.

LA Grecia Antica: culla e tomba di condottieri, filosofi e divinità pagane. Queste ultime, ci insegna la mitologia, erano entità potenti, ma piuttosto capricciose.

Il piccolo team di Cinemax, dai propri studi di Praga, le immagina contendersi un'ancestrale reliquia, la Falce di Crono, trafugata misteriosamente, e il cui recupero viene delegato a nove campioni concorrenti (uno dei quali è il giocatore). Questa, per sommi capi, è la premessa di *Numen: Contest of Heroes*, gioco che, sulle orme di altri illustri colleghi (a partire da *Age of Mythology*), pesca a piene mani dallo sconfinato folclore greco.

Gestiremo l'alter ego di turno già dall'infanzia, nell'ambito di un tutorial-iniziazione. Sulla base del comportamento assunto, specie in sede di combattimento, svilupperemo uno specifico profilo professionale, con relative caratteristiche e abilità. Successivamente, nell'età adulta, la classe conseguita (mago, ranger o guerriero) sarà "governata", a nostra scelta, da una tra tre divinità. Tra viaggi e peripezie, sarà importante, attraverso le nostre gesta, ingraziarsi le simpatie del nostro nume tutelare, così da ottenere ulteriori poteri e cortesie sovrannaturali. Sofisticato solo in apparenza, *Numen: Contest of Heroes* propone una struttura di gioco asciutta, dotata di un sistema di controllo agile e di un'interfaccia snella. A un esame estetico più dettagliato, alcune texture e molti modelli mancano di spessore grafico; nondimeno, la visuale, in terza persona e semi-isometrica, offre scenari eterogenei e uno sguardo d'insieme gradevole.

> **"Un gioco come Zeus comanda"**

L'interazione con l'ambiente di gioco è pressoché assente; tuttavia, le carenze informative delle quest, più che smagliature di programmazione, sembrano impulsi a una maggiore esplorazione. Le dinamiche sono lineari; eppure, la selezione tra nove delle più versatili divinità dell'Olimpo permette diverse chiavi di giocabilità e percorsi personalizzati. Gli scontri, a causa del disarmante respawn, e il bottino (il looting) sono elementi ridondanti e



sproporzionati, ma il tenore delle nostre imprese non risulta quasi mai banale e, in tutto ciò, si resta magnetizzati dalla sensazione che ci sia sempre qualcosa d'interessante da svolgere.

Insomma, la sfida tra pregi e difetti potrebbe proseguire ancora per molte righe, ma, al fischio finale del recensore, termina in parità: in fondo, se la natura dei videogiochi è quella di saper intrattenere, magari facendoci fantasticare verso epopee remote e luoghi onirici, allora possiamo serenamente concludere che *Numen: Contest of Heroes* è un gioco come Zeus comanda.

Stefano Fragione 

DEUS EX MACHINA

Nelle fasi più avanzate della vicenda, dovreste ritrovarvi con un eroe efficace e addestrato a sufficienza, a prescindere dalla classe cui appartiene. Eppure, le carriere a suon di incantesimi sembrano avere una marcia in più rispetto alle altre: invochiamo, quindi, il nume tutelare delle patch, affinché scenda l'assoluta armonia nei meccanismi di gioco di *Numen: Contest of Heroes*.

IN ALTERNATIVA...

***Titan Quest*,** Lug 06, **8½**
L'erede di *Diablo* in salsa ellenica. A tutt'oggi, uno dei migliori GdR d'azione sulla piazza.

***Rise of the Argonauts*,** Feb 09, **6**
Alla ricerca del vello d'oro, in un discreto impasto di picchiaduro, avventura, e GdR.

info ■ Casa **Akella** ■ Sviluppatore **Cinemax** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com/app/60800/** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://numen-game.com/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+
- Stimolante sistema di potenziamento
- Hack' n' Slash, ma con il cervello
- L'irresistibile atmosfera dell'epica classica

−
- Troppo respawn avversario
- Poca interattività ambientale
- Tante ingenuità tecniche

Modesta espressione di un GdR d'azione, *Numen: Contest of Heroes* può regalare ore di valido svago. Come tanti titoli analoghi, è pieno di impurità, ma così innocue da poter chiudere un occhio. A patto di non essere dei ciclopi.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	TRAMA
6	6	7	7	6	7

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: FX Interactive **Sviluppatore:** Haggard Games **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 9,95 **Provato su:** Apr 08, 8½

DEATH TO SPIES

LO SMERSH è un servizio di controspionaggio russo, impegnato a colpire al cuore il Terzo Reich.

Nei panni di una spia infiltrata, il giocatore dovrà farsi largo tra decine di nazisti pronti a fargli la pelle. Pubblicato due anni or sono, il titolo di Haggard Games riprende le atmosfere tipiche degli stealth che vanno per la maggiore, ma in un contesto mediamente più complesso e difficile. Il primo approccio con il gioco può in effetti apparire frustrante per chi non ha dimestichezza col genere, ma sulla distanza *Death to Spies* è in grado di soddisfare anche i palati esigenti. Ciò che risalta immediatamente è la complessità dell'Intelligenza Artificiale, decisamente sopra la media in quanto a "sensibilità". Scordate qualsiasi approccio alla Rambo: qui serviranno tanta pazienza e un pizzico di strategia per avere la meglio sui nemici. Serrature da scassinare, diversivi per distrarre gli avversari, fughe di soppiatto nel silenzio più completo sono solo alcuni dei compiti che dovrete affrontare per completare i vostri obiettivi.



Nascondersi sarà, quasi sempre, l'opzione migliore.

Il punto debole di *Death to Spies* risiede nel comparto tecnico. La grafica, infatti, non rappresenta lo stato dell'arte, specialmente nella resa dei modelli dei personaggi. Ciononostante, se saprete chiudere un occhio sul versante estetico, il gioco di Haggard Games saprà regalarvi diverse ore di impegnativo divertimento, a un prezzo molto conveniente e con il manuale e la guida alle missioni interamente in italiano.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

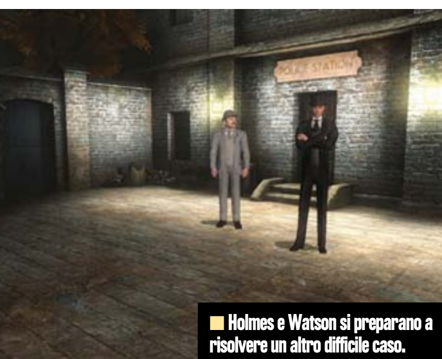
VERDETTO € € € € €

Un titolo d'azione stealth realistico e impegnativo, penalizzato da una grafica non all'ultimo grido. Il prezzo però è allettante.

Casa: FX Interactive **Sviluppatore:** Frogwares **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 19,95 **Provato su:** *L'Avventura* – Mar 07, **6½**; *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore* – Dic 09, **7½**; *Sherlock Holmes e il re dei ladri* – Ago 10, **7**

SHERLOCK HOLMES TRILOGY

GLI anni passano e le mode si susseguono, ma le care vecchie avventure grafiche sono sempre lì, pronte a irretire, tra un enigma e l'altro, fan vecchi e nuovi.



Holmes e Watson si preparano a risolvere un altro difficile caso.

Avrà pensato a questo pubblico attento ed esigente FX Interactive, nel confezionare un bel cofanetto che racchiude, in un solo prodotto e a un prezzo concorrenziale, le ultime tre fatiche videoludiche di Sherlock Holmes, firmate da Frogwares e pubblicate tra il 2007 e il 2010. *L'Avventura*, originariamente commercializzato col titolo *Il Risveglio della Divinità*, mette Holmes e Watson a contatto col Soprannaturale, in un contesto 3D non eccezionale, ma nobilitato da una collezione di puzzle sufficientemente valida. I due capitoli successivi migliorano sul versante grafico e offrono anche enigmi più riusciti e appaganti, in un crescendo di emozioni che riportano prepotentemente alla luce le tipiche atmosfere dei romanzi di Arthur Conan Doyle. Merita un discorso a sé *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore*, avventura che mischia sapientemente realtà e finzione, riproducendo addirittura documenti reali risalenti alle indagini sul misterioso serial killer. Se vi siete persi le ultime imprese di Holmes, questo è il modo migliore per rimediare! Pronti a indossare il celebre cappello?

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO € € € € €

Un bel cofanetto per gustarsi al meglio la trilogia dedicata al famoso investigatore londinese. Per tutti i fan del genere.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!


RAPPELZ


CASTLE OF HEROES









GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Fallout New Vegas
BANNED.Neon
"C'è anche House!"



Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Da tempo e mare non s'impara niente!"



Football Manager 2011
GMC.Pettinato
"Quella del procuratore ballerino è la mia vocazione!"



Ferrari Virtual Academy
GMC.Pape
"Sei fuori tempo!"



H.A.W.X. 2
GMC.Dario
"Shoot to Thrill!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD BLACK OPS Dic 10 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Tra gli episodi più validi della serie, con una campagna in singolo emozionante e un multiplayer coinvolgente.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2010 Nov 10 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno di una gara di F1.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.



2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 11
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 10

Il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, tanto invidiato ai possessori di console, è finalmente arrivato su PC!



2) PES 2011 Nov 10 VOTO 7½
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 10
L'immediatezza di *PES* può ancora divertire, ma quest'anno cede davanti allo strapotere di *FIFA*.

3) NBA 2K11 Dic 10 VOTO 8½
Casa: 2K Games Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, nel segno di Michael Jordan.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2011 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 10
SI Games è sempre al vertice della classifica dei gestionali calcistici e punta sui rapporti umani.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
■ **Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
■ **Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.



2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mar 10 ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di zone da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
■ **Missioni secondarie:** Feb 10 ■ **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

■ LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.



2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8½
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Freedom88**
I migliori Indiegames
1. Braid
2. World of Goo
3. Osmos
4. Machinarium
5. Puzzle Bots

■ **Francus_88**
Giochi fuori dagli schemi
1. Beyond Good & Evil
2. Psychonauts
3. Blade Runner
4. Mirror's Edge
5. XIII

■ **aion.ms**
Le più grandi promesse... rimaste tali
1. Spore
2. Mass Effect 2
3. Gothic 3
4. Far Cry 2
5. Fable



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG: CERCASI SEDE DISPERATAMENTE!

Sul numero scorso, avevamo data per (quasi) certa l'assegnazione della sede della prossima edizione dei World Cyber Games alla capitale del Portogallo. In realtà, benché la municipalità di Lisbona confermi la propria candidatura e reclami l'assegnazione dei WCG, sembrerebbe prendere corpo l'ipotesi che vedrebbe l'evento tenersi nella città di Shangai. Questa candidatura pareva essere stata respinta in prima battuta dalla stessa Samsung, i cui portavoce avevano dichiarato che i "Giochi" non si sarebbero potuti svolgere di nuovo nella Repubblica Popolare Cinese prima di cinque anni (cioè prima del 2014). Secondo le indiscrezioni trapelate, sarebbero due i perché alla base di tale scelta: motivi economici in primis, visto che i costi logistici e organizzativi in Cina sono minori rispetto a quelli di qualsiasi location europea; dall'altro lato, l'assegnazione dei WCG a una città asiatica (l'Asia è un continente che segue con grande entusiasmo gli eSports, a differenza dell'Europa, tradizionalmente più "freddina") potrebbe garantire una notevole affluenza di pubblico e una grande copertura da parte dei media nazionali, garantendo molti più introiti alla manifestazione, anche da parte dei numerosi sponsor. Sul prossimo numero dovremmo essere in grado di dirvi qualcosa di più.

Lucca Comics & Games 2010

RIPARTE IL GAMING PROFESSIONISTICO?

Lucca Comics & Games ha fatto da teatro per i principali tornei nazionali di videogiochi.

PER anni, Lucca Comics & Games è stata una delle tappe fisse del compianto campionato italiano delle ESL Pro Series, ma da due ospita "solo" dei tornei fini a se stessi, anche se frequentati dai clan più blasonati della Penisola.

L'appuntamento toscano potrebbe, però, essere la culla da cui far ripartire in quarta il progaming italiano. Da ricca kermesse dedicata al mondo del fumetto, Lucca Comics ha saputo trasformarsi, incorporando il mondo del gioco nel 1993 (diventando, da allora, "Lucca Comics & Games", denominazione che non ha più cambiato) e, infine, accogliendo anche lo sterminato universo dei videogiochi nell'edizione del 2006. Nello stesso anno, il primo campionato di "Serie A" di videogiochi (le neonate ESL Pro Series) scelse proprio Lucca Comics come una delle tappe del tour itinerante lungo tutta la Penisola. Da allora, quello divenne un appuntamento fisso di tutte le EPS (almeno di quelle invernali) sino allo spiacevole epilogo, che tutti conosciamo, del gennaio 2009.
Oggi le EPS non ci sono più, ma la Electronic Sports League è tornata comunque a Lucca, riportando almeno in parte la stessa atmosfera che si respirava ai tempi delle storiche sfide tra Cubesports e Inferno eSports che, fino a un paio di anni fa, hanno infiammato il parterre toscano.
Così, a Lucca Comics & Games 2010, ESL ha portato tornei professionistici per Xbox360, per PlayStation 3 e, naturalmente, per PC. Particolarmente appassionanti sono state le sfide individuali a *FIFA 11* e a squadre (2 contro 2 e 3 contro 3) a *Call of Duty Modern Warfare 2*. Oltre ai tornei ufficiali, a infiammare gli animi ci ha pensato anche lo show match a *StarCraft II*, dominato dal bravissimo campione degli Inferno eSports Luca Ambrosini. Un'esibizione che a molti ha dato l'impressione di una primizia di ben altra portata: alcune indiscrezioni sono trapelate tra gli addetti ai lavori, e le voci che vedrebbero ormai in dirittura d'arrivo un nuovo campionato professionistico italiano, nato dalle ceneri delle vecchie EPS ma coinvolgente, questa volta, anche il mondo console, si sono fatte davvero insistenti.



Il fumettista americano Cristhopher Shy, uno degli autori della graphic novel ispirata al mondo di *Dead Space*, ha autografato degli artwork in occasione della presentazione di *Dead Space 2*.

Lucca Comics ha visto anche la partecipazione di un'altra realtà ormai consolidata del gaming italiano: Videogames Party che festeggia quest'anno il suo triennio di attività. Anche Videogames Party, fedele a una vocazione rigorosamente

L'angolo dell'hardware

NSD POWERBALL 250Hz

Uno Yo-Yo elettronico per migliorare i riflessi nei videogiochi.

Inauguriamo un piccolo spazio richiesto da molti lettori: quello dei prodotti hardware specificamente destinati ai "professionisti" dei videogiochi, al fine di migliorare le proprie prestazioni, soprattutto in modalità multiplayer online. Questo mese vediamo il Powerball: un giroscopio elettronico azionato a mano e dotato di un display a cristalli liquidi per misurare istantaneamente la velocità di rotazione e l'energia sprigionata dal giroscopio. Grande come una palla da tennis, Powerball incorpora un rotore in grado di raggiungere una velocità di oltre 15.000 giri al minuto, generando una resistenza fino a 20 Kg di spinta, che fa lavorare in modo isometrico i gruppi muscolari di braccia e spalle. Pare sia l'ultima mania dei "pro", che la impiegano come forma di allenamento per migliorare le performance con mouse e tastiera. La sfera, infatti, consente di sviluppare la tonicità dei polsi, migliorando le caratteristiche e i riflessi. Il beneficio viene portato anche alle dita, garantendo maggior agilità in fase di gioco. La Powerball costa circa 42 euro e può essere acquistata solo online.



sito di riferimento: www.powerballs.com/italy/



Nello stand di Activision Blizzard, spiccava una statua a grandezza naturale di Tychus Findlay da *StarCraft II*.

non-competitiva, ha portato alla manifestazione in terra toscana la propria selezione di ben 22 diversi tornei per console e PC, questi ultimi perlopiù nel segno dell'immancabile *Unreal Tournament 3* e del recente *Medal of Honor* di EA. Accompagnato dalla vivacità della troupe di Radio 105, media partner di Generazione Web, Videogames Party ha visto la partecipazione di migliaia di visitatori, tra giocatori e semplici appassionati, nella quattro giorni lucchese, limitandosi a distribuire gadget e premi simbolici ai vincitori dei vari contest (da sempre, il codice etico di VP rifiuta l'elargizione di qualunque premio in denaro). Ed è in questa insolita, eppure convincente dualità, tra il gioco professionistico di Electronic Sports League e il puro e semplice divertimento fine a se stesso di Videogames Party, che si gioca il futuro del gaming nostrano: due filosofie ludiche radicalmente contrapposte, che convivono pacificamente una accanto all'altra (anche in senso letterale, perché i due stand erano confinanti), hanno la potenzialità di traghettare il mondo dei videogiochi (visto dalla parte dei giocatori) attraverso il periodo di crisi che affligge il nostro Paese, contribuendo a diminuire la diffidenza del grande pubblico nei confronti del nuovo medium interattivo e avvicinando sempre di più i giovani al videogioco vissuto con la serietà, la dedizione, la dignità e, perché no, lo spirito di sacrificio che si accompagna a qualunque disciplina sportiva.

Nonostante il nubifragio abbattutosi sul capoluogo toscano negli ultimi due giorni della manifestazione, Lucca Comics & Games 2010 è stata coronata da un incredibile successo di pubblico: sono stati ben 135.000 i visitatori provenienti da tutta Italia, la maggior parte dei quali è passata immancabilmente attraverso il padiglione "Carducci", sede storica dei giochi e dei videogiochi a Lucca. Un segnale chiaro e promettente che la febbre dei videogiochi, in Italia, è tutt'altro che tramontata!

Paolo Cupola 

siti di riferimento:
http://lucca2010.luccacomicsandgames.com/
www.esl.eu/it
www.videogamesparty.it/

Intel Extreme Masters 2010 – 2011

DUE ITALIANI IN GARA AI "MASTERS" DEI VIDEOGIOCHI

Tocca a Stermy difendere i colori azzurri in Quake Live.

È iniziata, a fine ottobre, la "regular season" degli Intel Extreme Masters, la massima competizione continentale per club e atleti singoli, giunta alla sua quarta edizione. Caratterizzata da un ricco montepremi totale di 530.000 dollari (circa il quadruplo del montepremi dei World Cyber Games appena disputati), la quarta stagione dei Masters, la "Champions League" dei videogiochi (come viene tradizionalmente chiamato, sin dal suo debutto nel 2006, questo prestigioso torneo), si articola in tre diverse discipline: l'immancabile *CounterStrike Source*, a squadre, in modalità "5 contro 5", l'RTS *StarCraft II* di Blizzard, al suo esordio nei Masters, giocato come disciplina individuale e *Quake Live*, ancora individuale. Ricordando che la situazione disastrosa in cui verte il gaming italiano ha precluso qualsiasi slot all'Italia di *CounterStrike*, con rammarico apprendiamo che l'unico concorrente italiano per *StarCraft II*, Emilio "LoZ" Maffi, in forza agli Inferno eSports, è stato eliminato con un secco 3-0 dall'avversario ceco Tomas Pospisil, nel secondo turno preliminare. Buone notizie, per fortuna, arrivano da *Quake Live*, dove sono ben due gli italiani in gara: il bravissimo Stefano "spartaz0rd" Conoci, giocatore di punta degli OX Gaming, iscritto al girone B del torneo, e la leggenda del gaming italiano, Alessandro "Stermy" Avallone (iscritto al gruppo D, insieme al russo Anton "Cooller" Singov, tra i giocatori più forti del mondo per questa specialità, qualificatosi secondo agli ultimi Masters). Dopo la debacle dell'anno scorso, Stermy tenterà ancora di conquistare almeno il podio di questa difficilissima competizione. A entrambi i nostri connazionali vanno i più sinceri "in bocca al lupo" da parte della redazione di GMC e di tutti gli appassionati di gaming italico!

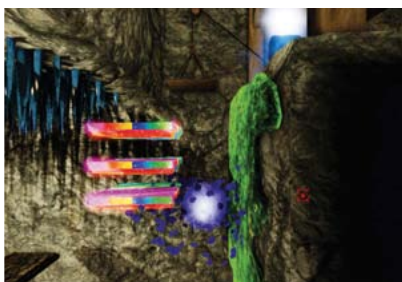


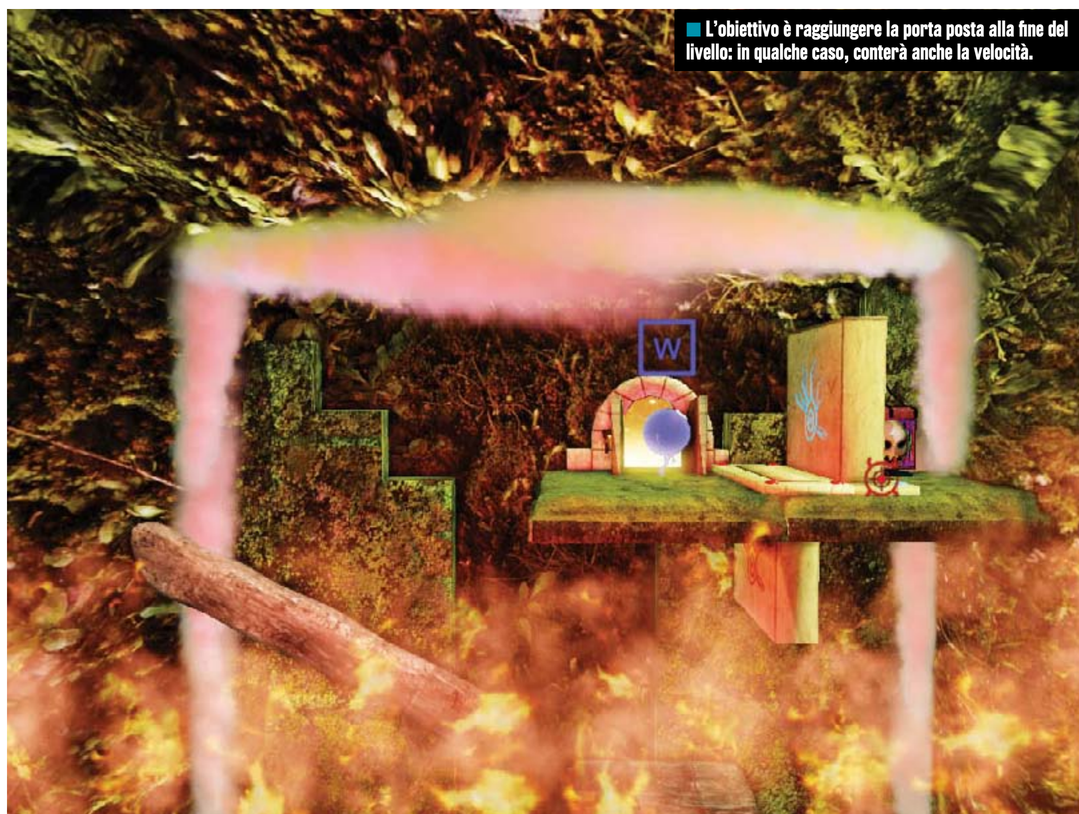
Alessandro "Stermy" Avallone, il miglior videogiocatore professionista italiano, è iscritto al gruppo D di *Quake Live* degli Intel Extreme Masters.

Piattaforme/Avventura

THE CREATURE

Un protagonista... a pezzi.





L'obiettivo è raggiungere la porta posta alla fine del livello: in qualche caso, conterà anche la velocità.

- **Sviluppatore:** Sviluppatori indipendenti
- **Genere:** Piattaforme/Avventura
- **Dimensioni:** 471 MB
- **Internet:** http://thecreatureproject.wordpress.com

UNA delle peculiarità più appaganti della nostra amata piattaforma videoludica (il PC, nel caso qualcuno avesse dei dubbi) è la grande quantità di titoli gratuiti che circolano sulla Grande Rete: progetti individuali, Mod, team indipendenti che sfornano giochi apprezzabili senza chiedere un euro.

The Creature appartiene a questa categoria, e contiene elementi che saranno graditi agli appassionati dei giochi di piattaforme conditi da piccoli puzzle. Una volta scaricato l'eseguibile e completata l'installazione, vi troverete di fronte a una piccola avventura meritevole di essere giocata, nonostante una realizzazione tecnica non eccezionale. Controllerete un buffo personaggio che comincerà il proprio viaggio nelle vesti di una creatura dalla forma sferica. Proseguendo, vi ritroverete in quello che si può definire come uno hub, un'area con diverse porte, ognuna contenente un capitolo del gioco; questi sono a loro volta suddivisi in quattro livelli.
La progressione è dettata dall'acquisizione di nuove parti del corpo, poste alla fine dei capitoli: gambe, lingua, braccia aggiungono nuovi elementi, arricchendo un sistema di controllo che è, alla prova dei fatti, un po' legnoso. Muoverete il personaggio con la tastiera e tramite il mouse avrete modo di lanciar fuori la lingua e aggrapparvi ad alcune superfici, penzolando ed evitando trappole a base di spuntoni, o saltando di piattaforma in piattaforma. Il tasto "R" alterna la presenza delle gambe, nel caso in cui dobbiate rotolare oppure saltare. I livelli sono piuttosto corti, ma sono abbastanza interessanti da spingere a proseguire, anche solo per vedere cosa aggiungerà la prossima parte del corpo conquistata.

A fianco di elementi piuttosto scontati, come le classiche piattaforme mobili, ci sono anche spunti interessanti quali piccoli cannoni in cui infilarvi per raggiungere la parte opposta, e bottoni da attivare prima di effettuare salti altrimenti letali. Certo, niente di completamente originale, ma l'insieme forma livelli di discreta qualità.

Il comparto grafico di *The Creature* avrebbe beneficiato di qualche attenzione in più, magari nel rifinire l'aspetto dei livelli (a tratti piuttosto spartano), l'atmosfera, però, c'è.

Considerando che si tratta di un progetto indipendente portato avanti da un gruppo di ragazzi e, soprattutto, che non vi costerà un euro, questo *The Creature* merita una prova. Date un'occhiata al box Installazione, per tutte le informazioni necessarie.



INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **http://thecreatureproject.wordpress.com/download**, e scaricate il gioco da uno dei link posti in cima alla pagina
2. Cliccate due volte per lanciare l'installazione automatica
3. Siete pronti per giocare. Una piccola nota: uscendo dal gioco, i progressi verranno salvati automaticamente.

VERDETTO



Un gioco gratuito cui non è possibile chiedere troppo, ma che offre una buona dose di divertimento nonostante alcuni difetti.

MMOG

COSMICBREAK

Dal Giappone arriva un'orda di cubettosi e agguerriti robot.

- **Sviluppatore:** CyberStep
- **Genere:** MMORPG
- **Internet:** www.cosmicbreak.com

CHI apprezza i mecha, i robottoni dalle forme più improbabili che abbiamo imparato ad amare grazie ai cartoni animati degli Anni '70 e '80, rimarrà incuriosito da *CosmicBreak*, un MMOG gratuito (poco "massivo", a onor del vero) che i giocatori giapponesi possono provare con mano da più di un anno, ma che solo ora sbarca sui PC degli utenti occidentali sotto forma di Beta aperta.

Il tratto distintivo di *CosmicBreak* è, prima di tutto, un comparto grafico estremamente stilizzato, che offre un impatto visivo modesto, ma al contempo dotato di una certa personalità – come potete vedere nelle immagini in questa pagina. Il gioco non è un vero e proprio MMORPG, non ci sono lande sconfinate da esplorare, bensì delle lobby, mappe limitate in cui i partecipanti possono incontrarsi, interagire, formare gruppi e così via, e delle partite in cui avvengono gli scontri nelle varie modalità.

Nei primi minuti affronterete un semplice tutorial, e dovrete scegliere in quale delle tre fazioni arruolarvi: decisione fondamentale, da prendere insieme a eventuali amici. Noterete subito la semplicità dei controlli, basati sulla classica combinazione mouse e tastiera; premendo la barra spaziatrice potrete volare per un breve periodo, e con i tasti del mouse attaccherete con l'arma a lungo raggio e quella da corpo a corpo. La natura veloce dei combattimenti di *CosmicBreak* ben si sposa con un sistema di controllo intuitivo.

Una volta apprese le basi, vi si aprirà di fronte una discreta scelta di modalità di gioco; missioni cooperative contro l'Intelligenza Artificiale o arene in cui due squadre se le danno di santa ragione. Le tre fazioni si scontrano, inoltre, nelle Union War, estremamente caotiche dato l'alto numero di partecipanti (30 per squadra). Proprio l'aggettivo "caotico" è croce e delizia di *CosmicBreak:* gli scontri sono da un lato divertenti, ma dall'altro possono somigliare a una grande "rissa", specialmente per via della struttura dei campi di battaglia.

Progredendo guadagnerete la moneta del gioco, da spendere per acquistare nuovi pezzi per il vostro personaggio. Quando leggerete questa pagina l'open Beta sarà probabilmente terminata, e sarà già stato implementato il classico cash shop, tramite cui acquistare oggetti con soldi reali.

Apprezzabile in *CosmicBreak* è la possibilità di personalizzare il proprio mecha selezionando i colori, e perfino andando a modificare disegni e dettagli con un semplice editor (ciò significa anche che incontrerete robot dall'aspetto ridicolo). Va però segnalata un'interfaccia estremamente confusionaria, in cui anche acquistare un nuovo pezzo può rivelarsi un'impresa macchinosa; inoltre, nel momento in cui scriviamo, aprire alcune sezioni può richiedere qualche secondo di troppo, ma probabilmente si tratta di un problema temporaneo.

La Beta aperta di *CosmicBreak* subirà un wipe, ovvero tutti i personaggi verranno cancellati, ma una volta terminata, il gioco sarà disponibile nella sua forma definitiva.

GIOCHI COMPUTER



Le modalità Giocatore contro Giocatore (PvP) sono tutte basate sul gioco di squadra: niente lupi solitari.






Spiccando il volo, potrete continuare a sparare contro i nemici.

Mondi virtuali

NEVERDAUNT: 8BIT

Mondi da costruire, comprendere ed esplorare in compagnia di ***Antonio Colucci****.*

MMOG, gioco multiplayer massivo online, è una sigla che può raggruppare un'infinità di concetti diversi.

Una volta sganciatisi dalle meccaniche che regolano titoli come *EverQuest* e *World of Warcraft*, è possibile esplorare una lunga serie di alternative, per creare qualcosa di unico, un sottogenere, o perfino un progetto indipendente destinato a esplodere in uno straordinario successo mondiale. Quest'ultimo caso ricalca la storia di *Minecraft* (di cui potete leggere nel dettaglio tra le Anteprime di questo stesso numero), gioco creato da un singolo e talentuoso individuo, che ora si gode gli euro ricavati dalla vendita in formato digitale della sua "creatura".

In *Minecraft* non esiste uno scopo vero e proprio, ma gli obiettivi vanno ricercati nella voglia di far correre la fantasia, ammassando blocchi di materiale diverso fino a creare incredibili costruzioni all'interno di mondi sempre diversi, generati dal computer.

Un concetto simile è alla base di *Neverdaunt: 8Bit (N8)*, un curioso MMOG sviluppato (anche in questo caso) da una persona sola, Calvin Goble, che ha creato un mondo dall'aspetto surreale, come potete notare dalle immagini in questa pagina. Il primo approccio a questo MMOG potrebbe risultare piuttosto traumatico, in quanto il comparto grafico, unito a meccaniche non comuni, offre un'esperienza non per tutti. Come puntualizza lo stesso autore, non esiste uno scopo vero e proprio, un obiettivo da rincorrere come potrebbe essere il completamento di una missione o il raggiungimento di un nuovo livello; in *N8*, così come in *Minecraft*, sarete voi a dover letteralmente costruire ciò che preferite, collaborando con gli altri giocatori, o in solitario. L'interfaccia è uno degli aspetti cui lo sviluppatore dovrebbe dedicare le proprie attenzioni con le prossime versioni di *N8*, proponendo qualcosa di più organizzato e leggibile (al momento, è pessima). I primi minuti sono caratterizzati da un tutorial che vi chiederà di completare alcune azioni per apprendere i comandi fondamentali, come l'apertura del menu per piazzare oggetti nel mondo di gioco, ruotarli e spostarli. I movimenti del personaggio avvengono tramite tastiera, nel modo più classico, ed è anche possibile saltare impostando la traiettoria. Il mondo di *N8* è suddiviso in celle, aree conquistabili attraverso una Shrine posta al loro interno. Quando ne entrerete in possesso, potrete costruire liberamente insieme ai vostri amici, mettendo in atto un progetto o piazzando un pezzo dopo l'altro, dando sfogo alla fantasia. Il sistema di costruzione è ben concepito, ma anche qui c'è bisogno di ulteriori aggiornamenti per rendere il tutto più gradevole e completo.

N8 è giocabile gratuitamente, e lo sviluppatore ha realizzato un negozio virtuale tramite cui acquistare una moneta da spendere per ottenere oggetti per lo più estetici. Il gioco non è al livello di *Minecraft*, e ha bisogno di ulteriore lavoro, ma offre spunti che arricchiscono il panorama di questo genere, in un modo che definiremmo sperimentale. È un progetto da tenere d'occhio. GIOCHI COMPUTER



Lo stile grafico di *N8* è particolare, e dona al gioco un'atmosfera surreale.



Posizionare oggetti è piuttosto semplice; creare qualcosa di apprezzabile, un po' meno.

COME GIOCARE

Neverdaunt: 8Bit è attualmente in Beta. Lo sviluppatore è impegnato a espandere e migliorare praticamente tutti gli aspetti di questo MMOG, giocabile gratuitamente. Se volete provare con mano, dovrete semplicemente cliccare sul pulsante Beta Signup che troverete all'indirizzo **http://8bit.neverdaunt.com**. La registrazione richiede un minuto e, una volta completata, non vi resterà che scaricare un file di circa 4 MB (cliccando su Download, allo stesso indirizzo), che una volta eseguito si occuperà di recuperare tutti i componenti necessari. Immettete nickname e password, e avviate il gioco. Consigliamo caldamente di leggere la guida (in inglese) consultabile nel sito ufficiale, e di completare il tutorial iniziale prestando molta attenzione, data la peculiare natura del gioco.

Un sottogenere

Le idee viaggiano veloci e non appartengono mai a un'unica persona, ma sono frutto di un pensiero che si evolve e trasmette. Lo stesso *Minecraft* ha tratto ispirazione da un titolo non molto conosciuto, chiamato *Infiniminer* (www.zachtronicsindustries.com/?p=713), e *Cubelands* (www.cubelands.com) offre a sua volta un'esperienza di gioco simile a entrambi. Questi, insieme a *N8*, possono essere definiti MMOG sandbox: dei giochi in cui i partecipanti sono in grado di porsi degli obiettivi sempre diversi, senza essere legati a missioni, livelli o classi. È chiaro che le potenzialità di questo genere sono ancora tutte da esplorare; il successo di *Minecraft* lascia ben sperare per il futuro, ora che anche le grandi case di sviluppo hanno capito (forse) che non è necessario rimanere incollati a strutture tutte uguali per ottenere cospicui guadagni.

esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Strategia a turni

CIVILIZATION V

La cavalcata nella Storia firmata Sid Meier arriva al quinto episodio!



LA versione di prova in italiano del gestionale di 2K Games e Firaxis vi consentirà di vestire i panni del Re persiano e di affrontare una partita per giocatore singolo.

Per installare il demo di *Civilization V* dovrete, prima, scompattare sul vostro PC il file rar presente sul DVD (l'operazione richiederà oltre 2 GB e mezzo di spazio libero su hard disk, in aggiunta agli oltre 4 GB necessari per l'installazione vera e propria). Prima di far partire il gioco, dovrete scegliere la versione desiderata, a seconda che la vostra scheda grafica supporti o meno le DirectX 10 o 11: se non possedete questa informazione, optate per la versione DirectX 9, più sicura.

Se, provando ad avviare il demo, si verificasse il crash del programma con ritorno forzato al desktop pochi secondi dopo l'inizio del filmato introduttivo, è possibile che la scheda grafica non sia perfettamente compatibile. Per ovviare al problema è necessario, per prima cosa, assicurarsi di aver installato i driver video più aggiornati. Se, nonostante questo, il problema continuasse a presentarsi, è necessario forzare la visualizzazione in finestra e saltare l'intro, modificando manualmente due file di configurazione. Nella cartella **Documenti\My Games\Sid Meier's Civilization 5 Demo** troverete due file .ini, da aprire con Blocco note: nel file **GraphicsSettingsDX9** va modificato da **1** a **0** il valore dell'opzione **Fullscreen mode**; nel file **UserSettings**, invece, il valore dell'opzione **Skip the intro video** va modificato da **0** a **1**.

Il demo richiede la connessione a Internet, la presenza del programma Steam sul PC e un account valido cui accedere.



In caso di problemi con l'avvio del gioco, dovrete editare dei file come indicato nella guida al DVD.



COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere gestito interamente tramite il mouse.

Casa: 2K Games
Requisiti: CPU DUAL CORE 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Connessione a Internet, Steam, Windows XP/Vista/7

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Sid Meier's Civilization V – Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

FIFA MANAGER 11

Genere: Gestionale calcistico
Casa: EA Sports
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Demo multilingua (italiano escluso) per il manageriale di calcio di Electronic Arts. Il gioco occupa uno spazio di quasi 1,5 GB, e per scegliere l'hard disk di destinazione del software è sufficiente cliccare sul pulsante Browse dalla schermata d'installazione. Il demo di *FIFA Manager 11* comprende una selezione limitata di squadre, quelle disponibili sono i club delle seguenti nazioni: Inghilterra, Francia, Germania, Polonia e Spagna.

FOOTBALL MANAGER 2011

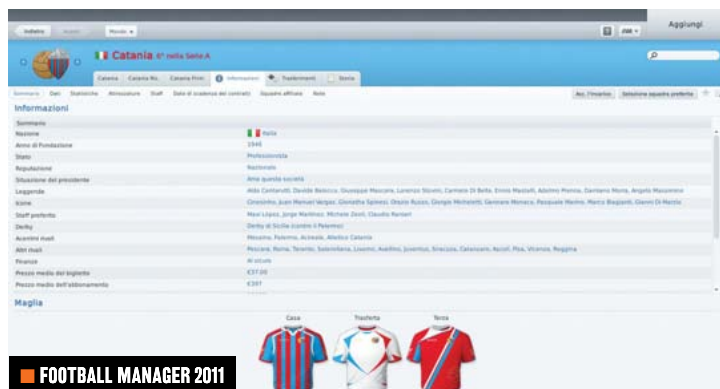
Genere: Manageriale calcistico
Casa: Sports Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Come ogni anno, la sfida calcistica non si gioca solo sul campo, ma anche fra due superpotenze del genere dei manageriali. *Football Manager 2011* si propone in versione dimostrativa, mettendo a disposizione degli appassionati due versioni demo differenti. Quella scelta dalla redazione di GMC è la versione "strawberry", che contiene i campionati di Inghilterra, Scozia, Francia, Spagna, Portogallo, Italia, Norvegia, Danimarca, Svezia, Brasile, Argentina e Cile. La seconda versione, detta "vanilla" comprende, invece, solo i campionati di Inghilterra e Scozia. Il demo richiede circa 2 GB di spazio libero su hard disk.

CSI: COSPIRAZIONE LETALE

Genere: Avventura investigativa
Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

La versione demo del nuovo capitolo del gioco ispirato all'omonimo telefilm consente di investigare sull'omicidio "Morte all'autolavaggio", uno dei cinque casi di cui si compone il gioco completo. L'installazione di *CSI: Cospirazione Letale* necessita di poco meno di 500 MB di spazio su hard disk. Troverete la recensione di *Cospirazione Letale* in questo numero di GMC.



FOOTBALL MANAGER 2011



FIFA MANAGER 11

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Tre giochi shareware che comprendono altrettanti sport differenti, proposti anche in vesti più originali del solito, che spaziano da *Tennis Titans*, per tutti gli appassionati di racchette e palline, a *Gutterball 2*, pensato per chi ha un debole per le piste da bowling. Chi, invece, preferisce vedere lo sport da una prospettiva più "gestionale", può divertirsi con un manageriale di pugilato, *Universal Boxing Manager*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Oltre al manuale in italiano e in formato PDF per *Dead Space*, il gioco allegato a questo numero di GMC, troverete delle missioni aggiuntive per *Commandos 2: Destination Paris* e una versione aggiornata del famoso Mod per *Left 4 Dead, Dead Before Dawn*, apprezzato da tutti gli appassionati dei film di George A. Romero.



Com'era già successo in occasione del primo capitolo, *Dead Space 2* torna a far parlare di sé con "Lullaby" un filmato deliziato da una dolce ninna nanna che aumenta la sensazione di angoscia generata dalle violente immagini. Il gioco è atteso per l'inizio dell'imminente anno nuovo.



Mod e Add On

MOD PER LEFT 4 DEAD DEAD BEFORE DAWN

Nuova versione per il Mod di *Left 4 Dead* che si rifà al remake del 2004 del celebre film "L'alba dei morti viventi" di George A. Romero. Chi ha visto la pellicola sa bene cosa aspettarsi: una campagna del tutto inedita ambientata nella città fittizia di Dawn o, per essere più precisi, nel suo centro commerciale, invaso di zombi assetati di sangue. Questa versione aggiornata del Mod risolve una serie di bug e imprecisioni che si verificavano nella precedenti incarnazioni, e garantisce una maggiore stabilità del gioco.

MOD PER COMMANDOS 3 COMMANDOS 3 MISSION PACK

Un pacchetto di missioni da *Commandos 3* per *Commandos 2: Destination Paris*, un Mod del gioco di Pyro Studios *Commandos 2: Men Of Courage*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER DEAD SPACE

Il manuale in italiano, in formato PDF di *Dead Space*, il gioco allegato a questo numero di GMC.



DEAD BEFORE DAWN



COMMANDOS 3 MISSION PACK

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.9
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

BORDERLANDS V1.41

File di aggiornamento per l'FPS/GdR in toon shading di 2K Games ambientato sul pianeta alieno Pandora. La patch aumenta di otto unità il livello massimo dei personaggi e risolve un problema riscontrato nell'assegnazione dei punteggi degli obiettivi.

FIFA 11 V1.01

Utile patch per la simulazione calcistica di Electronic Arts, che si occupa di apportare una serie di modifiche e migliorie che riguardano gli aspetti più disparati del gioco.

F1 2010 V1.01

Codemasters fornisce una patch d'aggiornamento per la sua simulazione di Formula 1 che corregge il comportamento dei piloti controllati dall'Intelligenza Artificiale in caso di bandiera blu, apporta miglioramenti assortiti e modifica il bilanciamento.


BORDERLANDS


F1 2010

Shareware

GUTTERBALL 2

Un divertente e convincente simulatore di bowling, per tentare di fare strike su una serie di piste dagli stili diversi. *Gutterball 2* prevede una modalità per giocatore singolo, una contro il computer e una per due giocatori che si sfidano a suon di birilli. Prendete la mira e lanciate la palla con deciso un movimento in avanti del mouse.



TENNIS TITANS

Un gioco di tennis colorato e intuitivo, che può comunque contare su un tutorial che spiega i movimenti e tutti i colpi e che ha come protagonisti buffi personaggi dalle animazioni divertenti. Due le modalità di gioco: classica e Ring tour, per un totale di ottanta minuti di divertimento con racchette e pallina.



UNIVERSAL BOXING MANAGER

Se, dopo aver provato i due manageriali calcistici proposti nella sezione demo, volete passare a uno sport completamente diverso, avete un'ora di tempo per entrare nel mondo della boxe. *Universal Boxing Manager*, permette di mettersi nei panni del manager di un futuro asso del ring e di seguire la carriera dei vostri pupilli dall'inizio alla fine.



Video

Dead Space 2

guida al
GIOCO COMPLETO



Nello spazio nessuno può sentirvi urlare!

DEAD SPACE

È richiesta una connessione a Internet per l'attivazione

Come giocare



Per giocare a *Dead Space* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Dead Space***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >Electronic Arts>Dead Space**. Ricordiamo che è richiesta una connessione a Internet per l'attivazione del gioco.

Il manuale

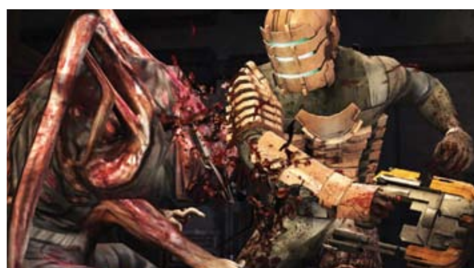
Il manuale in italiano di *Dead Space* è disponibile all'interno del DVD demo allegato a questo numero di GMC. Potete consultarlo accedendo alla cartella **Mod/deadspace**. Il manuale è un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (presente sempre sul DVD, nella sezione **Utility**).

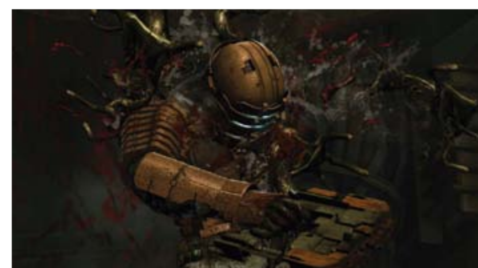
La lingua

Dead Space è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, menu e dialoghi compresi. Il doppiaggio è di buona qualità.

QUESTO mese, GMC allega uno dei titoli di maggior successo degli ultimi anni, capace di riportare prepotentemente in auge il genere Survival Horror.

Siamo in un futuro remoto, immersi in uno spazio gelido e inospitale. Isaac Clarke è un ingegnere chiamato a un compito apparentemente banale: raggiungere la nave mineraria USG Ishimura, da giorni in silenzio radio, e risolvere i problemi tecnici che la affliggono. Una volta a bordo, però, il protagonista si dovrà confrontare con una terribile realtà: i membri dell'equipaggio sono stati sterminati da una misteriosa specie aliena che ha preso possesso dei loro corpi, ora ridotti a mostruose creature mutate, i necromorfi. Totalmente solo in quest'incubo, Isaac dovrà superare decine e decine di nemici per raggiungere la tanto sospirata salvezza. Sarete abbastanza coraggiosi per farcela? GIOCHI COMPUTER







Tutte le armi dispongono di due modalità di fuoco.

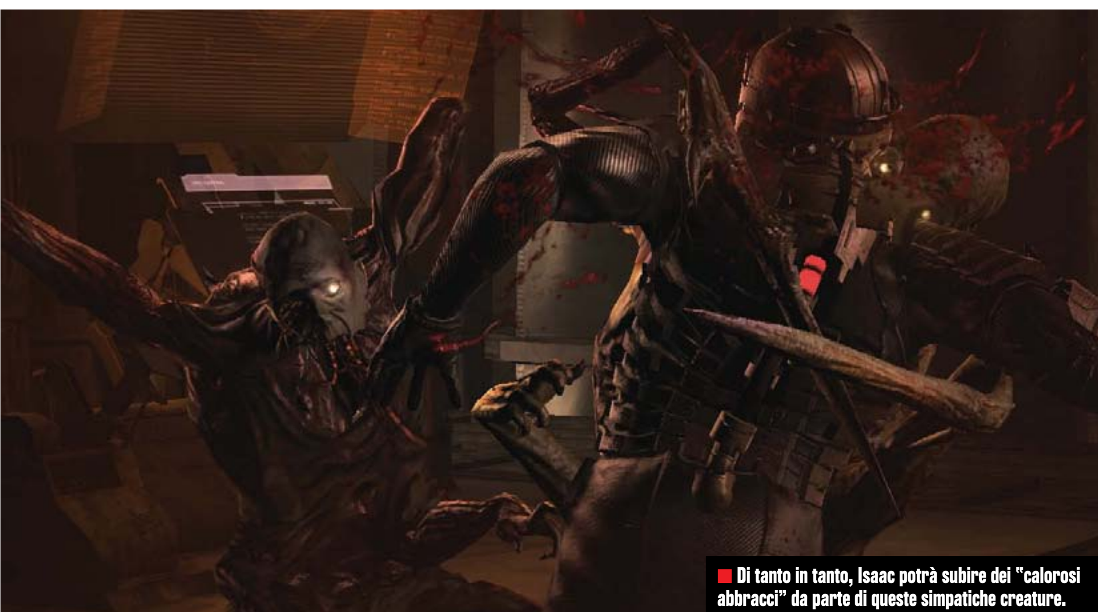
Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Dead Space* è costituito da un processore a 2,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB per Vista e 7), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, 12,9 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. È richiesta anche una connessione a Internet, per l'attivazione del gioco. Per divertirsi al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 2 GB di RAM e una scheda 3D 256 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7.

Installazione e disinstallazione di Dead Space

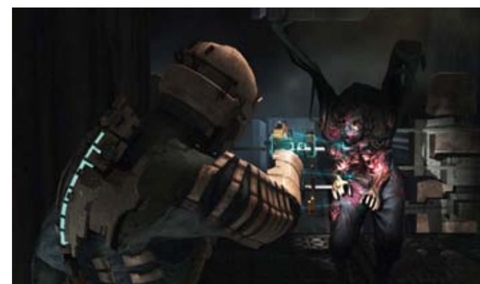
Per installare *Dead Space* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Setup.exe**. **Inserite il codice presente sul retro della copertina (in questa fase è necessario che ci sia una connessione Internet attiva)**, accettate i termini della licenza quindi date il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Dead Space* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.


La varietà dei mostri è senza dubbio soddisfacente.

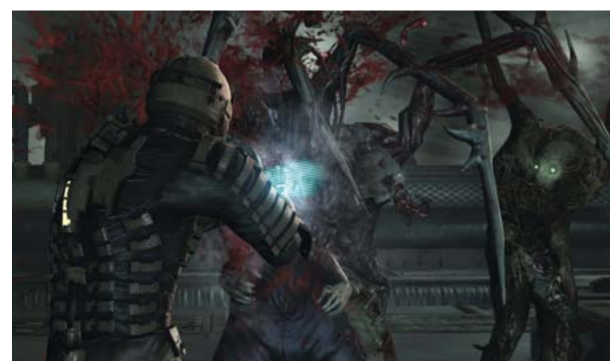

Di tanto in tanto, Isaac potrà subire dei "calorosi abbracci" da parte di queste simpatiche creature.

Il codice di attivazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto di inserire un codice di attivazione. Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. **Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet (nelle fasi successive, la connessione non sarà necessaria)**. Nel caso in cui il codice di attivazione di *Dead Space* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.







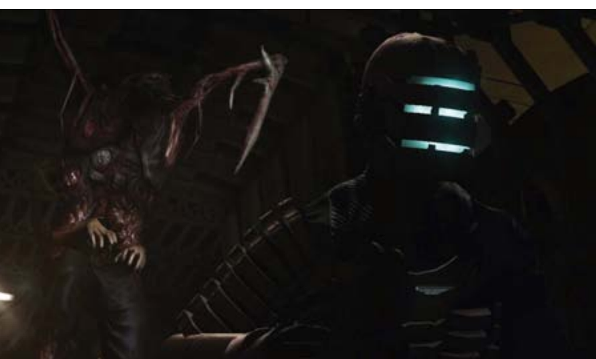
Problemi con il DVD?

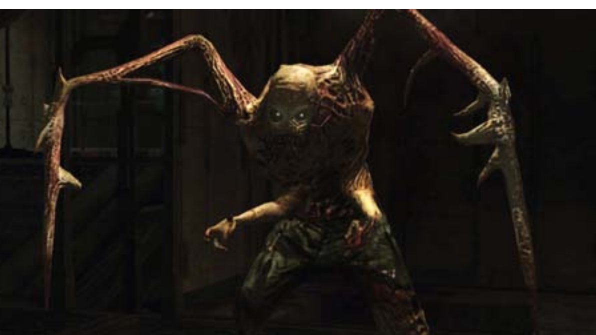
Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.











I comandi

Il sistema di controllo di *Dead Space* è comodo e funzionale. A ogni tasto è affidata una funzione specifica:

Movimento	W, A, S, D
Corri	Maiusc
Mira	Pulsante destro mouse
Alterna mira	Bloc Maiusc
Fuoco	Pulsante destro mouse + pulsante sinistro mouse
Fuoco secondario	Pulsante destro mouse + barra spaziatrice
Ricarica arma	R/pulsante destro mouse + R
Colpo con arma	Pulsante sinistro del mouse
Colpo spezzacollo	Barra spaziatrice
Modulo cinetico	Pulsante destro mouse + F, quindi pulsante sinistro mouse per allontanare l'oggetto
Modulo di stasi	Pulsante destro mouse + C
Pack energetico	Q
Attiva	E
Salto (a zero G)	Pulsante destro mouse + Ctrl
Mappa	M
Navigazione	B o Ctrl
Inventario Rig	Tab
Menu di pausa	Esc
Inventario	I
Missioni	J
Database	L
Annulla	F/Tab

Consigli di gioco

Dead Space può essere affrontato come un tipico sparatutto in terza persona, con qualche accorgimento specifico. Innanzitutto, per uccidere i nemici non basterà semplicemente colpirli, ma sarà necessario smembrarne gli arti, in modo da impedire loro qualsiasi movimento. Per facilitare le cose, tutte le armi disponibili avranno due modalità di fuoco diverse.

Il gioco dispone, poi, di checkpoint prestabiliti dove poter salvare la propria posizione: sono abbastanza numerosi e non vi costringeranno a interminabili camminate in caso di morte, ma occhio a non lasciarveli sfuggire (sono dei veri e propri terminali posizionati sulle pareti). Fondamentale sarà, inoltre, l'attenzione per i livelli di salute e stasi (oltre che di ossigeno nelle sezioni in esterna), visualizzabili sulla tuta e incrementabili grazie a speciali pack energetici o punti di rifornimento. *Dead Space* è abbastanza "guidato", ma se vi smarrirete, potrete richiamare un raggio guida che vi indicherà la direzione da seguire.



A distanza ravvicinata, potrete usare le armi come oggetti contundenti.

Interfaccia da indossare



L'interfaccia di *Dead Space* è tra le più originali e ingegnose mai partorite per un gioco di questo genere. In sostanza, non ci saranno sovrimpressioni a schermo, ma solo particolari indicatori presenti direttamente sulla tuta di Isaac o sull'arma utilizzata.

1 Salute

2 Stasi

3 Munizioni

Il ritorno di Dead Space

Come vedrete giocando, il finale di *Dead Space* lascia dietro di sé molti interrogativi. Una scelta perfetta per lanciare un eventuale seguito. Guarda caso, EA ha deciso di dar vita a *Dead Space 2*, in cui il giocatore vestirà ancora una volta i panni di Isaac Clarke, vivo, ma psicologicamente provato dalle terribili vicende vissute a bordo della Ishimura. Isaac dovrà affrontare nuovamente i mostruosi necromorfi, con la preoccupazione aggiuntiva di una cospirazione governativa che minaccia il futuro dell'intera specie umana. Non c'è mai un attimo di pace per l'ingegnere più coraggioso dell'universo!

Una tuta per ogni evenienza

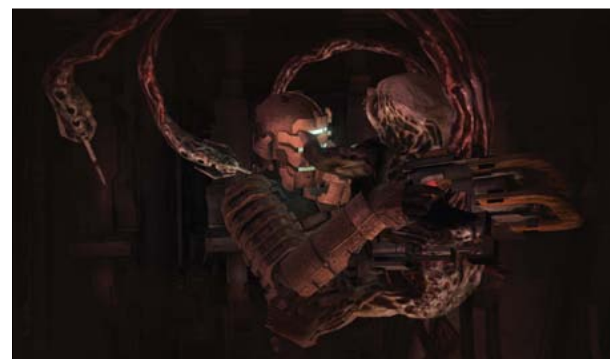
Nel corso della sua avventura a bordo della Ishimura, Isaac Clarke vestirà una speciale tuta a placche metalliche, corredata da un casco con visore fosforescente. Superando i vari livelli e guadagnando denaro, potrete ottenere tute sempre più perfezionate e resistenti, acquistabili presso gli appositi "sportelli" disseminati qua e là nella gigantesca astronave. Tutti i modelli presenteranno sulla schiena i rilevatori vitali di Isaac (come spieghiamo nel paragrafo sull'interfaccia).



Zero G e niente ossigeno: le aree esterne saranno sempre ostiche da affrontare.











Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.





Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
UN GIOCO COMPLETO ADRENALINICO!
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

TRON EVOLUTION

Letali duelli a colpi di frisbee e inseguimenti a bordo di moto di luce: tornano le avventure *dentro* il computer!

ESCLUSIVA!

DUNGEON SIEGE 3

Dopo anni di silenzio, un grido d'aiuto si alza dal mondo di Ehb: è di nuovo tempo d'eroi!

E NELL'EDIZIONE BUDGET
TRINE
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 4 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Titoli di CODA

L'illusione della violenza

LA storia dei videogiochi è divisibile in tappe: momenti diversi in cui il genere è emerso in modo "forte" nella coscienza collettiva.

Uno di questi momenti può essere considerato la metà degli Anni '90, con la pubblicazione di Windows 95, l'avvento del formato CD-ROM e del multimedia, l'uscita della prima PlayStation e, non ultima, la presenza sempre più forte di Internet e delle sue potenzialità nella vita quotidiana.

Naturalmente, tutto ciò non sfuggì ai mass-media e, altrettanto naturalmente, iniziarono gli attesi fenomeni di "panico morale": tutti gli articoli, le proteste di questa o quella "associazione genitori" e, in generale, le reazioni negative a un fenomeno che viene percepito come potenzialmente dannoso per la società e, in particolare, per i giovani. Gli sparatutto avrebbero dato origine a una nuova generazione di decerebrati ultraviolenti, Internet avrebbe trasformato chiunque nel bersaglio di malfattori di vario tipo (se non nel malfattore stesso) e così via.

Sennonché, a partire proprio dal 1995, l'indice della criminalità negli Stati Uniti, in particolare dei crimini commessi dalle fasce più giovani della popolazione, iniziò a scendere… poi a scendere… e poi a scendere ancora! Per dare un esempio concreto, nel 1990 c'erano stati 2.245 omicidi nella sola città di New York. Nel 2003 essi furono 596 – quasi un quarto. Oggi New York è considerata una delle città più sicure degli Stati Uniti, e l'indice di criminalità complessivo della grande nazione è al livello più basso degli ultimi quarant'anni. In sostanza, se mettessimo a confronto due grafici, uno riportante l'andamento di tale indice e l'altro con la crescita del fatturato complessivo del divertimento elettronico, potremmo dire che all'esplodere del successo dei videogiochi è corrisposto il crollo della criminalità.

Ma il fatto interessante è che c'è chi pensa che tra le due cose non ci sia alcuna relazione. Gli autori Steven D. Levitt (professore di economia all'Università di Chicago) e Stephen J. Dubner (giornalista del New York Times) analizzano la questione nell'introduzione del loro libro "Freakonomics, il Calcolo dell'Incalcolabile" (Sperling & Kupfer, 2006). Il 22 gennaio 1973, un celebre verdetto della Corte Suprema noto come "Roe vs. Wade", di fatto, legalizzò la pratica dell'aborto negli Stati Uniti. Tale verdetto, secondo Levitt e Dubner, consentì a molte donne prive dei mezzi necessari per ottenere un aborto clandestino di interrompere le proprie gravidanze indesiderate. La conseguenza fu che il tasso demografico tra le fasce di popolazione più povere – quelle in cui, per necessità o disperazione, era più facile intraprendere una carriera criminale, diminuì. E se trenta o quarant'anni dopo anche il numero dei crimini è crollato, è semplicemente perché coloro più portati a commetterli non sono mai nati.

Lo precisiamo: questa è l'opinione di Levitt e Dubner. Non è certo compito di una rivista come GMC occuparsi di un problema così moralmente complesso come l'interruzione di gravidanza e il suo impatto sullo sviluppo sociale. Ma il punto è proprio questo. Analizzare i fattori che contribuiscono alla crescita e al crollo della violenza nella società, includendo fattori come l'aborto, significa affrontare una questione complessa, controversa e con implicazioni non solo morali, ma anche religiose e politiche. Qualunque sia l'opinione espressa, alla fine si diverrà comunque impopolari presso qualcuno. Dando la colpa ai videogiochi (o ai film, o ai giochi di ruolo), invece, no: per quante proteste ciò potrà sollevare, saranno minime rispetto all'alternativa. E questo è un fatto.

Oppure, potete semplificare la questione e ridurre il tutto alle più superficiali apparenze tra causa ed effetto. In tal caso, i grafici che mostrano come al boom dei videogiochi sia corrisposto il crollo dell'indice di criminalità sono lì per essere consultati. E questo è un altro fatto.

Detto ciò, non illudetevi che quanto esposto ci salverà dal prossimo panico morale contro *Grand Theft Auto XXV*: non c'è alcuna ragione di coinvolgere nelle proprie "allarmate denunce" questioni che non si può o non si vuole affrontare, quando il meraviglioso mondo dei videogiochi è sempre a disposizione per offrire una comoda via di fuga.



LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.



Giocare a *Grand Theft Auto IV* non ci renderà né più inclini alla criminalità, né meno.